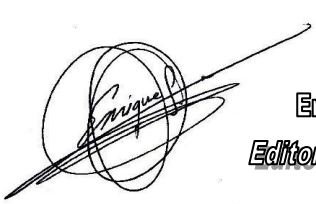
Número 7
Especial
BEAT 'EM UP
PLAY AGAIN
Septiembre
2019
Revista Multimedia
de VIDEOJUEGOS
RETRO
25 grandes juegos
BEAT 'EM UP
Reportaje Especial
10 sagas míticas
de Konami
KONAMI
Dreamcast
Beats of Rage
Beats of Rage
Peleas callejeras customizadas
...¡Y mucho más!

EDITORIAL

La vuelta de las vacaciones, un duro combate...

¡Hola familia! ¿Se puede…? ¡Ya tenía ganas de estar con vosotros otra vez!
La vuelta de las vacaciones suele ser algo antipático, difícil y hasta cierto punto traumático, especialmente cuando las vacaciones han durado más de la cuenta, como suele suceder tras el verano. Me vais a perdonar el trabalenguas, pero conozco a gente que cuando regresa de sus vacaciones necesita vacaciones para reponerse del desgaste de sus vacaciones. Paradójico y sin embargo real como la vida misma. Sea como fuere y en cualquier caso, aquí estamos en Play Again para intentar haceros la vuelta a la rutina un poco más llevadera, y para ello este mes os traemos un amplio surtido de contenidos 100% retro que seguro que harán las delicias de los aficionados más "die-hard" del sector, como dicen por ahí. Los nostálgicos también están invitados, por supuesto. Y si te gusta el cine, los videojuegos, los cómics y todo lo retro con sabor ochentero y más allá estás de enhorabuena, esta es tu revista. Este mes os traemos un reportaje especial, los 25 Beat'em up más cañeros que deberían figurar en todas las listas de favoritos de los aficionados a los buenos videojuegos retro de peleas callejeras: están todos los que recuerdas y algunas sorpresas más que hemos deslizado en la lista para intentar darle gusto a todo el mundo. También te hablamos de esa maravilla que es el Beats of Rage, la herramienta definitiva de creación de mods para juegos de peleas callejeras, y tampoco deberías perderte ese homenaje a Konami y sus 10 sagas más emblemáticas (os aseguro que ha sido realmente difícil tener que elegir entre tanto y tan bueno) ahora que se cumplen 50 años de su fundación. Arropándolo y envolviéndolo todo, como siempre, nuestras secciones habituales sobre cine, juegos retro que no eran tan buenos como recordamos, los que ya casi son retro y varias cosas más que completan un número redondo que espero sinceramente que disfrutéis leyendo al menos tanto como yo disfruté escribiéndolo, maquetándolo y cocinándolo todo con el ingrediente secreto: el amor. Ponerle ganas a lo que se hace en la vida, con mejor o peor resultado, es lo único que muchas veces nos hace seguir adelante con ilusión. De eso trata la vuelta de las vacaciones y de eso trata Play Again. Nos vemos en tres meses, en nuestro especial de Navidad. Hasta entonces, un fuerte abrazo para todo el mundo. ¡Gracias por elegir Play Again!



Enrique Segura
Editor de Play Again

PLAY AGAIN también se escucha
Descarga gratis nuestro podcast

Y síguenos en las redes sociales. **PLAY AGAIN** también está en **FACEBOOK**. Hazte amigo y ten acceso a la revista en formato digital .

PLAY AGAIN es una revista hecha por y para aficionados a los videojuegos y la cultura retro, evidentemente sin ningún ánimo de lucro. Todas las imágenes son propiedad intelectual de sus respectivos dueños y licenciatarios y han sido usadas con el único fin de difundir sus productos y publicitarlos con fines informativos.

SUMARIO

Revista trimestral sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 7 Septiembre 2019

EDITORIAL: La vuelta de las vacaciones, un duro combate.....2

Reportaje Especial
25 Beat'em ups de leyenda.....4

BEATS OF RAGE: El combate continúa en tu consola retro favorita.....17

Publirreportaje en páginas centrales:
ARCADES RETROAL.....20

Reportaje Especial
10 sagas míticas de KONAMI.....22

RETRO Reviews.....28

Reportaje Especial
Los efectos psicosociales de los videojuegos.....31

Regreso al Videoclub.....34

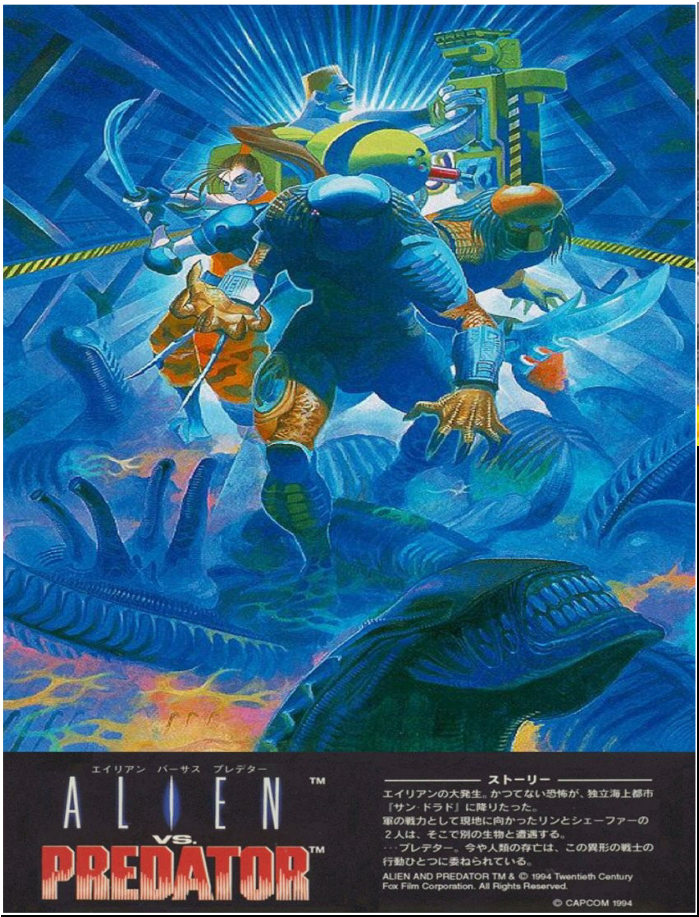
RETRO Remake.....35

Casi RETRO.....36

El Basurero RETRO.....37

El Correo de los lectores.....38

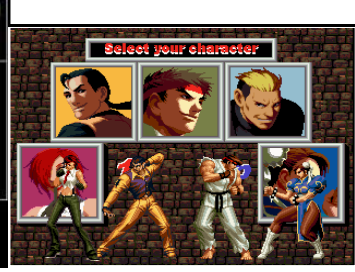
El término “Beat’em up” se traduciría como “pégales una paliza” en Español, siendo una traducción más literal pero que sin embargo ha perdido fuelle si la comparamos con la expresión “yo contra el barrio” que ha popularizado el género y que, de manera más castiza y descriptiva, se aproxima bastante más a lo que realmente supone este tipo de juegos.
Los beat’em up llevan muriendo lentamente desde hace ya muchos años, tras gozar de un momento de gloria espectacular durante finales de los 80 y gran parte de los 90, fueron cayendo en el olvido poco a poco y de forma subliminal, cediendo terreno progresivamente ante nuevas formas de entretenimiento y de expresión más compleja y acorde con los tiempos modernos.
Sin embargo, somos muchos los que aún seguimos recordando estos grandes títulos que a base de unas mecánicas simples pero efectivas y (sobre todo) tremendamente divertidas, nos proporcionaron tantas y tantas horas de placer e inocente diversión machacando cabezas de macarras y maleantes.
Hay mucha gente que incluye al beat’em up dentro del género de los juegos de lucha en general, pero al menos aquí en España y en América Latina por tradición y estilo solemos diferenciar de manera clara entre los juegos “yo contra el barrio” o brawlers o beat’em ups (o como usted guste llamarlos) de los tradicionales juegos de peleas uno contra uno.
Cuestiones de léxico y semántica a un lado, lo cierto es que estamos ante un género que forma parte esencial de la historia de los videojuegos retro, y hoy queremos dedicarle un sentido homenaje desde las páginas de Play Again y reivindicar los mejores 25 juegos de beat’em up que en nuestra humilde opinión merecen ser recordados y rescatados del olvido por un motivo u otro.
Señores y señoras, pónganse cómodos porque el combate está a punto de empezar…¡FIGHT!

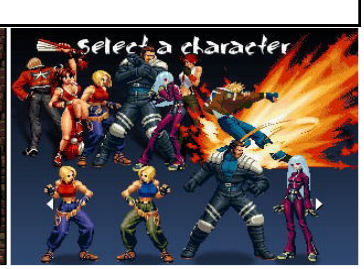


Empezamos a repartir estopa con todo un clásico que supo sacar buen provecho de una jugosa licencia cinematográfica: **Alien Vs Predator**, otra de esas rarezas de Capcom que suelen pasar inadvertidas entre una galería interminable de verdaderas joyas. En esta placa arcade se nos daba la posibilidad de escoger entre dos tipos de personajes bien diferenciados, un marine o un Depredador, para enfrentarnos a las interminables hordas de aliens que nos acosaban sin dar respiro a lo largo y ancho de unas fases muy bien ambientadas y mejor animadas, gracias a una jugabilidad clásica marca de la casa y un estilo de juego frenético que encaja a la perfección en los cánones del género beat'em up, ofreciendo un producto redondo y muy entretenido, especialmente cuando se juega en compañía de un segundo jugador. La dificultad estaba un poco descompensada en según qué fases y sobre todo a la hora de batir a determinados jefes finales de fase, pero al fin y al cabo nadie dijo que exterminar a los xenomorfos fuera tarea fácil...

Si tuviste una Megadrive en su día, muy posiblemente te cansaste de jugar una y otra vez al **Altered Beast**, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta que se trató del juego que acompañó a esta gran consola en su lanzamiento. Sea como fuere lo que está claro es que estamos ante toda una institución en el noble arte de repartir a diestro y siniestro, aunque en esta ocasión los actores principales se vistieran de gala para meterte de lleno en la mitología clásica y sus iconos más representativos. Como siempre en este tipo de juegos, jugando en solitario la cosa perdía bastante gracia, pero cuando un amigo se unía a la fiesta aquello era un disloque difícilmente descriptible. Tuvo un remake en PS2 que no estuvo a la altura del original.

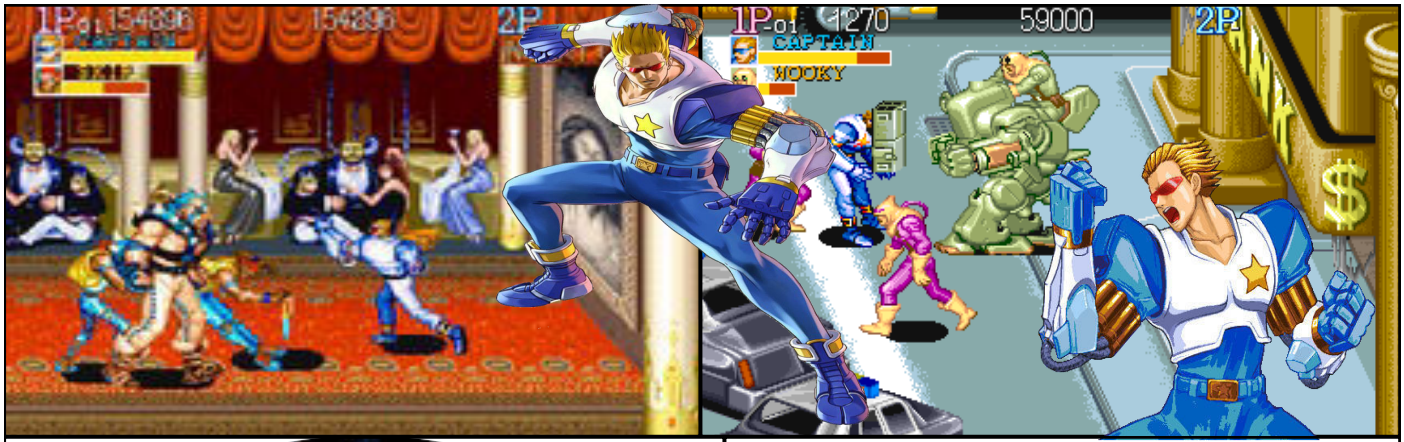
Beats of Rage es mucho, muchísimo más que un simple juego más de beat'em up, de hecho es muchos juegos en uno solo, ya que se trata de un motor de programación sobre el que puedes aplicar plantillas para diseñar tu propio juego beat'em up, y por eso le hemos dedicado un reportaje especial en este número para contarte todos sus detalles. Lo que está claro es que ya sea bajo su título genérico como en cualquiera de sus múltiples y geniales reinterpretaciones, Beats of Rage no podía faltar en esta lista. Lo bueno de Beats of Rage, entre otras cosas, es que nunca llegas a cansarte de él porque con cada versión se despliega ante ti todo un nuevo universo que explorar y que limpiar de enemigos, eso sí, siempre a base de repartir bocadillos de nudillos y puños entre la concurrencia. La imaginación al poder, con Beats of Rage los únicos límites los pone la creatividad de sus diseñadores.





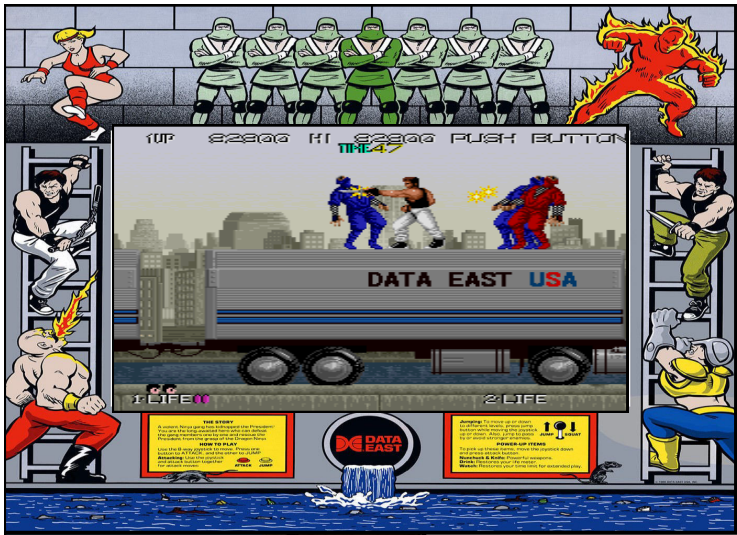
Si tuviste **Black Belt** en Master System, quizá no sabías que te dieron gato por liebre. Es un caso curioso de cómo aplicando una capa de chapa y pintura a un juego lo puedes difuminar y transformar hasta hacerlo practicamente irreconocible, aunque eso sí, manteniendo intactas sus características y señas de identidad más recordadas: aquí cuando derrotas a un enemigo, en vez de caerse al suelo y desaparecer, simple y llanamente reventaban en pedazos. Literalmente. En aquella época era algo que nos chocaba un poco y que no acababa de entenderse demasiado bien, pero claro, si te decimos que en realidad se trataba de **Hokuto No Ken** (más conocido como **El Puño de la Estrella del Norte** por estos lares occidentales) y que su protagonista tenía la habilidad de encontrar el punto débil de sus rivales asestando un golpe mortal que los hacía saltar en pedazos, quizá ahora entiendas porqué aquel juego era tan bestia. En cualquier caso y bajo ambas identidades, este cartucho de la querida y recordada consola de 8 bits de Sega escondía bajo su aspecto inocente toda una bomba de diversión y adicción a medio camino entre Kung Fu Master y Dragon Ninja. Espectacular.

Los súper héroes de **Marvel** son siempre una apuesta segura cuando de hacer juegos de peleas se trata, y eso es algo que queda patente al echar un vistazo a la larga lista de títulos beat'em up que nos han ido llegando con el paso de los años y las décadas, saltando de un sistema a otro y ofreciendo decenas de variantes, aunque tal y como se podía ver en **Capitán América y Los Vengadores**, el título que ahora nos ocupa, lo que siempre se ha mantenido como una de las señas de identidad más inalterables de estas populares adaptaciones es el ofrecer una plantilla de personajes muy reconocibles que se enfrentan a interminables hordas de súper villanos y personajes sacados de los cómics, recreando el peculiar universo de ficción de estos queridos personajes que tantos y tantos años llevan ya entre nosotros. Pudiendo elegir entre **Iron Man, la Visión, el Capitán América y Ojo de Halcón**, este beat'em up nos metía de lleno en las aventuras de los Vengadores y su interminable lucha contra el mal. Para intentar frenarnos se interpondrán en nuestro camino villanos como Klaw, Batroc, Ultrón o los mismísimos Centinelas, ofreciendo un espectáculo muy disfrutable en compañía de un segundo jugador pero que lamentablemente se veía bastante empañado por el diminuto tamaño de sus personajes protagonistas.



Capcom tiene entre sus sagas más populares y reconocibles auténticas joyas imperecederas por las que el tiempo parece no pasar. **Captain Commando** es una de esas joyas que se siguen disfrutando exactamente igual hoy que hace veinte años, y es que el carisma de sus personajes protagonistas y la fluidez con que se mueven sus llamativos sprites y sus divertidísimas partidas a dos jugadores vinieron a demostrar una vez más que no es necesario contar con una licencia especialmente potente para ofrecer un producto redondo. Todos recordamos al Capitán Comando y todos tuvimos una historia de amor y odio con este juego, principalmente porque por su culpa te acababas fundiendo la paga semanal pero por otra parte disfrutabas como un enano con sus dinámicas partidas y sus bizarros personajes. Si por algo destaca Captain Commando entre el resto de títulos que hemos seleccionado en este reportaje es precisamente por lo bizarro y lo extraño (incluso grotesco a veces, por qué no decirlo) de sus personajes. Supo sacar ventaja de manera muy conveniente de un plantel de personajes decididamente diferentes a lo ya visto una y mil veces, muy alejado de los parámetros convencionales de estética tradicional, este juego huye de convencionalismos y apuesta por una ruptura estética y de estilo a medio camino entre el cómic y las series de animación japonesa que le ha dado unos resultados más que notables.
Si por un casual aún no lo has probado, no lo dejes escapar: descubrirás que siempre hay formas creativas de repartir guantazos.

Estamos ante una leyenda con mayúsculas y una de las piedras angulares de la fundación del género. Mucho más que otro simple beat'em up de la lista (algunos dirían que en realidad se trata de EL beat'em up por excelencia y sin paliativos), estamos ante una auténtica institución que ha sido mil veces imitado y reinterpretado pero nunca superado.
Tanto si lo has jugado en su versión original arcade en los bares o en los salones recreativos como si lo hiciste en alguna de sus populares conversiones para sistemas de 8 bits (Spectrum, Master System y un largo etcétera) seguro que sabes apreciar la grandeza de este incomparable beat'em up que encarnó mejor que ningún otro la filosofía de "yo contra el barrio". Y menudo barrio. Pandillas de chorizos y delincuentes han tomado el mando de la ciudad y solamente el esfuerzo coordinado y conjunto de Billy y Jimmy Lee, los gemelos protagonistas del juego, puede impedir que el mal acabe por dominar la ciudad por completo. Nunca repartir patadas, puñetazos y codazos fue tan divertido como en este juego. Absolutamente revolucionario en su tiempo y aún muy disfrutable a día de hoy continúa brillando sin perder ni un ápice de frescura y originalidad. Es cierto que se ha quedado un tanto desfasado en algunos apartados como su discreto diseño gráfico y los efectos de sonido, pero es lógico y además inevitable. Sin embargo estamos ante un juego que hasta en su versión para el ZX Spectrum ya era una bomba de adicción y jugabilidad. Genio y figura hasta la sepultura.

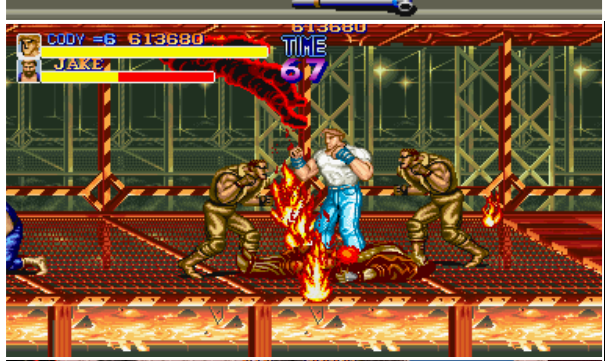


De un clásico inmortal a otro, y tiro porque me toca. **Dragon Ninja** fue, en muchos aspectos, una secuela espiritual y una evolución emprendida el año anterior por Double Dragon. Si le echaste un vistazo al número anterior de Play Again recordarás que entre nuestros sueños húmedos se encontraba un bizarro experimento híbrido que llevaría por título Double Dragon Ninja, una hipotética fusión de estos dos grandes titanes del beat'em up. Si seguimos añorando a Dragon Ninja aún transcurridos tantos años desde su estreno en 1988 (han llovido ya más de 30 años, se dice pronto), es porque, entre otras cosas, ya no se hacen juegos con carisma y con personalidad como éste. Tanto su estética descaradamente macarra como su estilo pretendidamente arcade, directo y sin complicaciones, nos envuelven en una aventura en la que ninjas, macarras y espectaculares jefes de final de fase se dan la mano para ofrecernos una experiencia de juego única e irrepetible. Al desarrollo tradicional del beat'em up se añade el componente estratégico del "special attack", algo inédito hasta el momento y que introduce la posibilidad de liberar un potente golpe mortal acumulando energía al dejar presionado el botón de ataque. Si bien las diferencias entre el primer y el segundo jugador siguen por el momento limitándose a una simple cuestión estética y de color (Final Fight introduciría en 1991 por primera vez la posibilidad de escoger entre personajes protagonistas diferentes con atributos completamente diferenciados), el carisma de sus dos protagonistas suplía las carencias técnicas de la placa original para dejar volar la imaginación y hacerte creer que estabas ante todo un mundo lleno de nuevas posibilidades. Si el que pega primero pega siempre dos veces como dicen por ahí, Dragon Ninja supo pegar dos veces al adelantarse a su tiempo e introducir elementos nuevos y renovar un género al que aún le quedaban muchas páginas por escribir.

Uno de los clásicos exclusivos de nuestra queridísima y añorada Dreamcast era además una bomba de adicción y diversión que supuso en su día un paso más en la evolución del beat'em up. Refinando la implementación de escenarios dinámicos y en 3D, **Dynamite Cop** (Dynamite Deka 2 en el original japonés) era en realidad la secuela de Die Hard Arcade, basado en la popular franquicia cinematográfica de Bruce Willis (conocida aquí como "La Jungla de Cristal"), y nos proponía infiltrarnos en un barco tomado por asalto por unos piratas modernos que han secuestrado a la hija del Presidente para tratar de liberarla y de paso, para que no nos aburriéramos demasiado por el camino, hacer frente a toda la escoria que conforma la pandilla de indeseables capitaneados por Wolf Hongo, el gran final boss de turno y el malo de la película en esta ocasión. Jugando a dobles la diversión y las dosis de adrenalina se disparan por las nubes de manera exponencial, y aunque se resiente un poco jugando en solitario sigue siendo un beat'em up muy recomendable que te atrapará y te tendrá pegado al mando durante horas. Le hemos dedicado una review más extensa en este mismo número. No te lo pierdas.

PlayStation tuvo entre las numerosas joyas ocultas de su extenso catálogo un beat'em up que ya hemos reivindicado desde estas mismas páginas en alguna ocasión y que pasó con bastante más pena que gloria en su día, nos referimos a este **Fighting Force** que merece (y mucho) la pena redescubrir. Lo más lamentable del asunto fue sin embargo su penosa segunda parte, que terminó de enterrar el legado y arruinó definitivamente la posibilidad de asentar la franquicia de manera estable. Si en vez de cambiar de estilo en Fighting Force 2 hubieran respetado el estilo y la jugabilidad de este primer juego quizá ahora estaríamos hablando de una saga consolidada y de algo bien distinto.

Fighting Force era un descarado homenaje a los viejos clásicos del beat'em up, y un intento por resucitar un estilo de juego que comenzaba a dar bocanadas. Acción y palos por los cuatro costados, en unas 3D no demasiado bien gestionadas pero que, eso sí, era divertidísimo.



Y continuamos con el que podría muy bien ser el mejor de los 25 juegos beat'em up que hoy hemos seleccionado y rescatado del baúl de los recuerdos. **Final Fight** refinó el género y lo revolucionó dando un auténtico salto cuántico hasta llevarlo a lo más alto del podio: jamás un género gozó de mayor popularidad que el beat'em up en tiempos de Final Fight. Primero en las recreativas y poco después en su aclamada conversión para Super Nintendo, este juego supo ofrecer toda una avalancha de razones para convencer al más escéptico de los jugadores de su grandeza. Y decimos que es grande por diversos motivos: no solo es bueno, divertido y espectacular. Es, ante todo, el juego que sentó y definió claramente las bases del género y marcó de forma indiscutible un punto de no retorno para todo lo que vino después. Podría decirse que todos los beat'em ups que llegaron después de Final Fight no dejaron de ser "copias" más o menos bien disimuladas de la genial creación de Capcom. Tan solo un dato anecdótico: dos de cada cuatro juegos programados con el motor Beats of Rage están basados en escenarios y personajes de Final Fight, supongo que eso ya dice mucho del alcance y la repercusión del juego protagonizado por Haggar y compañía.

Precisamente la compañía del personaje protagonista es uno de los elementos más desequilibrantes en la balanza de Final Fight, pues aquí por vez primera y como ya adelantábamos al hablar de Dragon Ninja se introducían claras diferencias entre los personajes seleccionables para acometer la misión de limpiar las calles de macarras y delincuentes de diversa índole. En otras palabras: dependiendo de con qué personaje te pasaras el juego, éste evolucionaba y cambiaba de manera diferente para ofrecerte una experiencia completamente distinta cada vez. Algunos seguimos soñando con un Final Fight 4 de nueva generación.

GOD HAND

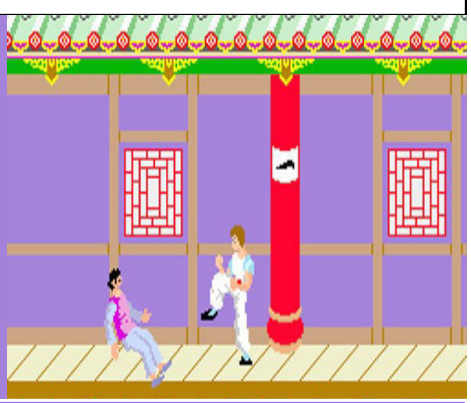
Todavía no entendemos muy bien qué pudo pasar por la mente de los redactores de la prestigiosa revista sobre videojuegos EDGE para cascarle un miserable 3 a **God Hand**, esta obra maestra del entretenimiento audiovisual, una joya que se ha terminado convirtiendo en un juego de culto por méritos propios y que ya en su estreno allá por 2006 apuntaba maneras de lo que posteriormente acabaría por llegar a ser un clásico retro atemporal e instantáneo. A veces pasa, con más frecuencia de lo que nos gustaría admitir, que un juego pasa inadvertido y con más pena que gloria en su momento para convertirse en leyenda tan solo una vez transcurrido mucho tiempo. God Hand es una de esas joyas bizarras con tintes apocalípticos que te meten de cabeza en un universo particular del que te cuesta salir...

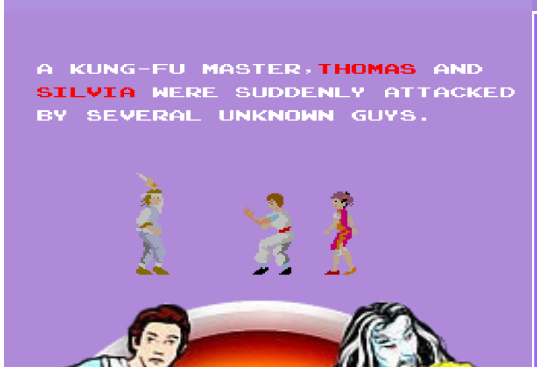
Todo es deliberadamente brutal en God Hand, desde el arte conceptual de la carátula hasta el desarrollo del juego, aderezado con enormes dosis de violencia gratuita que hacen de jugarlo una experiencia de placer absolutamente culpable: te sentirás fatal cada vez que saques lo peor que hay en ti y se te escape una carcajada mientras le explota el cráneo a uno de tus enemigos o simplemente caen reventados al suelo tras recibir un combo de 136 golpes encadenados…Así es God Hand. Una oda a la exageración por amor al arte, una hipérbole desmesurada sin vergüenza ni sentido del ridículo. El beat'em up reinventado y llevado hasta cotas de grandeza nunca antes alcanzadas ni posteriormente superadas. Hay quienes dicen que fue el último gran beat'em up...No les falta razón. Un grande entre los grandes.

Y de un juego mítico pasamos de nuevo a otra vieja gloria que hace ya muchos años que inscribió su nombre con letras de oro en la ilustre galería de leyendas de los videojuegos retro beat'em up. Nos referimos al legendario **Golden Axe**, del que ya hemos hablado también en más de una ocasión por estas mismas páginas y del que nunca nos cansaremos de reivindicar y recordar como uno de los mayores exponentes del género.
Alejándose una vez más de lo convencional y del típico barrio plagado de macarras y delincuentes de baja estofa, Sega supo introducirnos en un mundo medieval al más puro estilo de El Señor de los Anillos y la Era Hiboria de Conan el Bárbaro entre otros, para ofrecer una experiencia de juego diferente pero que al mismo tiempo conservaba toda la esencia del género, planteando al mismo tiempo una línea divergente dentro del beat'em up que desde entonces perdura como un sub-género propio, el hack'n slash. En otras palabras: si al beat'em up tradicional le añadimos armas blancas (espadas, cuchillos, etc.), obtenemos un nuevo elemento en la ecuación que desequilibra la balanza: ya no se trata solamente de usar los nudillos y el cuerpo, ahora se trata de dar hachazos y cortar cabezas. ¿Es Golden Axe mejor como hack'n slash o como beat'em up?...Buena pregunta. Para un servidor siempre estuvo a medio camino y no deja de ser único en su especie. En cualquier caso no debes dejarlo correr y se merece estar aquí por méritos propios.

Continuamos con el sub-género del hack'n slash, que curiosamente y según la opinión de muchos entendidos en el tema, ha sobrevivido al género puramente beat'em up del que se escindió en su tiempo, ya que a día de hoy todavía es relativamente frecuente ver juegos de corte hack'n slash en las consolas de nueva generación mientras que, por el contrario, hace ya muchos años que no vemos un buen juego de puñetazos de estilo "yo y mi colega contra el barrio".

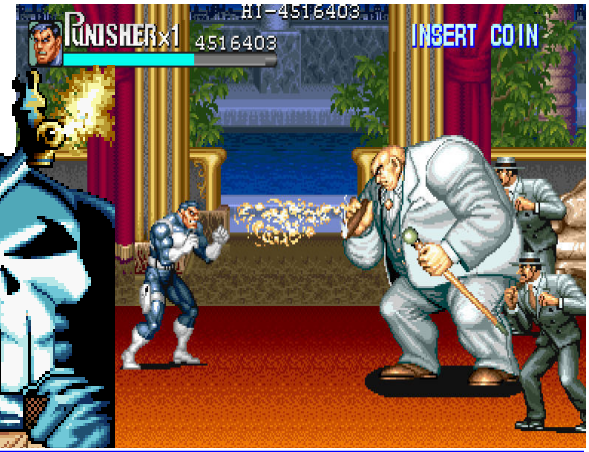
Knights of the Round atesora cualidades de sobra como para justificar su inclusión en esta lista, entre otros motivos porque se trata de uno de los juegos beat'em up (hack'n slash si usted lo prefiere) que te harán alcanzar un nivel de adicción y de descarga de adrenalina más grande de lo que en principio pueda parecer: avanzar y descuartizar a tus rivales a espadazos y hachazos (según qué personaje controles) es algo que en Knights of the Round alcanzaba cotas de adicción y de disfrute raramente experimentadas con anterioridad. La placa arcade original es excelente, y su conversión a la Super Nintendo no se quedaba atrás. En cualquiera de sus versiones tienes aquí una pequeña maravilla que te seducirá y te atrapará en su universo medieval de los caballeros de la Mesa Redonda de El Rey Arturo. Por cierto, paradójicamente y pese a tratarse del Rey Arturo el protagonista del juego, resultaba bastante más divertido jugar con Perceval, el robusto hermano de armas del famoso monarca. Sea como fuere, cualquiera de sus tres personajes protagonistas (El Rey Arturo es el más equilibrado, Perceval es fuerte pero lento y Lancelot es veloz pero algo más débil) te puede proporcionar horas de diversión a base de machacar botones y repartir estopa, tú solo o en compañía (hasta tres al mismo tiempo en la máquina recreativa). Sus gloriosos y épicos combates contra enormes jefes finales eran una de sus señas de identidad, y uno de los rasgos más identificativos que aún a día de hoy le siguen haciendo ser una auténtica gozada y un espectáculo para los ojos. Cuando un juego es bueno, el tiempo no pasa por él. Que se lo digan a los fans de esta vieja gloria, que siguen repartiendo desde hace más de 20 años...

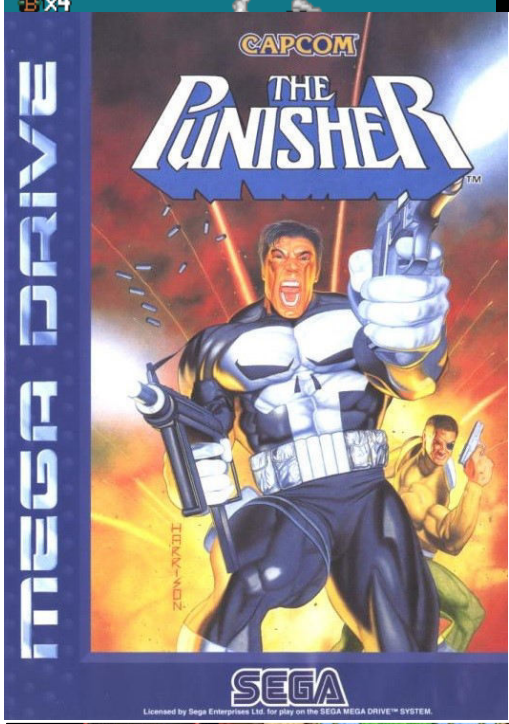




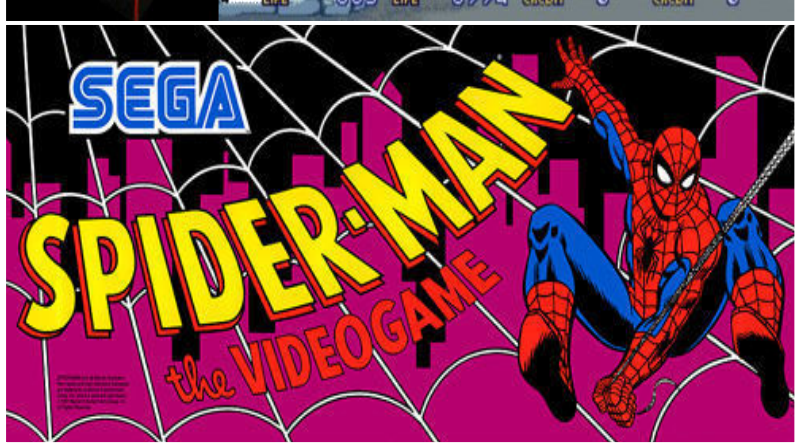
Hay géneros que no podrían entenderse ni mucho menos haberse gestado sin la aparición puntual de ciertos juegos, tal es el caso del beat'em up y **Kung Fu Master**. El concepto de machacar villanos a base de avanzar sin detenerse por el camino lo inauguró esta leyenda del videojuego retro, y la simple idea del chico que busca venganza por el rapto de su pobre chica (tan traído y llevado y explotado hasta el aburrimiento) tuvo aquí su origen, irrumpiendo en la escena con fuerza y sentando las bases de un (por aquel entonces) nuevo género que posteriormente llegaríamos a amar, el beat'em up o "yo contra el barrio". Por aquella época aún hacían furor las películas de Kung Fu y de artes marciales, y las grandes leyendas del género como Bruce Lee o Jackie Chan (éste último guarda bastantes similitudes con Thomas, el protagonista del juego) gozaban de prestigio y admiración.

Kung Fu Master es ciertamente un primer paso en la evolución del género, pero aquí ya se pueden ver varias cosas que serían constantes a partir de este momento en todo juego beat'em up que se precie, como son la aparición de jefes finales de fase o el concepto de avanzar sin parar, amén de la introducción de un repertorio de golpes cada vez más elaborado y variopinto: por primera vez se hacía imprescindible recurrir a diversas estrategias para derrotar de distintas maneras a los tipos de enemigos que nos van apareciendo por el camino. En otras palabras: con Kung Fu Master se acabó aquello de darle siempre al mismo botón, ya no basta con luchar, además es imprescindible usar la cabeza y la inteligencia para tratar de descubrir el punto débil de cada enemigo. Enemigos, por cierto, que cada vez muestran una inteligencia artificial más elaborada, especialmente notable en el caso de los jefes finales de fase. La dificultad de Kung Fu Master es también legendaria y una de sus señas de identidad, como ya hemos destacado en alguna otra ocasión en estas mismas páginas, pero a pesar de ser un juego dotado de una dificultad endemoniada, te mantendrá pegado al mando durante horas. Mítico.



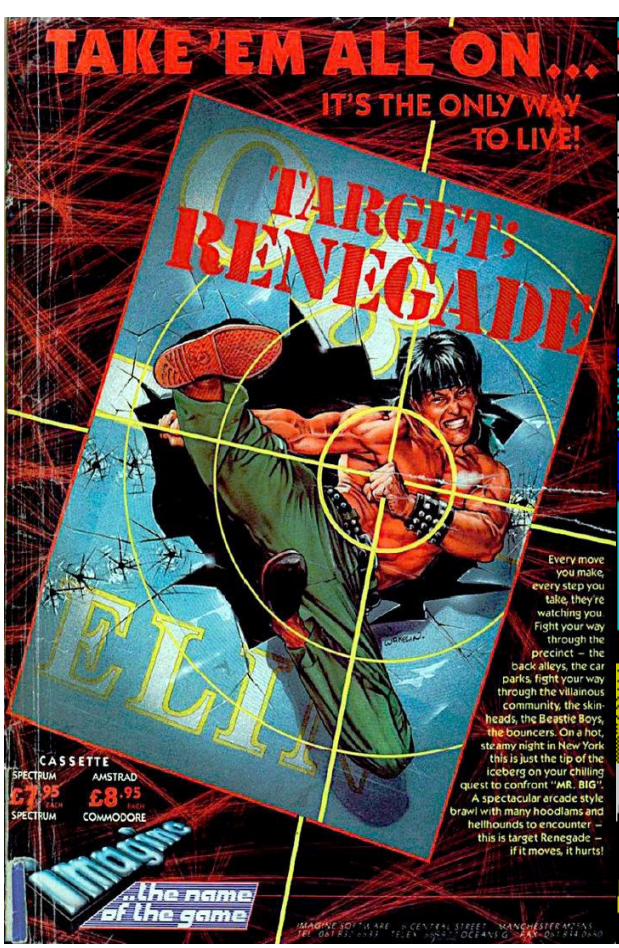


A principios de los 90, cuando el beat'em up estaba en el cénit de su popularidad entre los aficionados y la gente se apiñaba en torno a las máquinas recreativas en los salones arcade o en los bares, no pocos fueron los juegos que supieron sacar tajada de otro fenómeno que corría una suerte paralela al beat'em up: los cómics de superhéroes. Marvel publicó algunos de sus peores tebeos durante la primera mitad de los años 90 (y la industria del cómic en general), pero hubo notables excepciones como este **Punisher** (El Castigador) o los X-Men y Spiderman, por citar algunos ejemplos de personajes inmortales que nunca (o casi nunca) han tenido etapas realmente malas. Frank Castle, nuestro ex-marine psicópata y perturbado por excelencia tuvo de la mano de Capcom un salto a la fama y una oportunidad de lujo para demostrar de lo que era capaz en un videojuego. The Punisher es una rara especie dentro del género, pues se trata de un beat'em up con mezcla de shooter y de run'n gun (dispara y corre), como no podría ser de otra forma teniendo a un pistolero como protagonista. Sí, es un beat'em up, pero también deberás acribillar a balazos a tus enemigos de vez en cuando, en los tramos de fases en los que te haces con un arma de fuego, y aunque la mayor parte del tiempo te verás repartiendo golpes a diestro y siniestro, es en los momentos puntuales de tiroteos donde Punisher se mueve como pez en el agua. Haciendo de maestro de ceremonias aparece aquí el viejo Coronel Nick Furia como secundario de lujo, para los que gustan de tirar de un segundo jugador con personalidad propia, y por supuesto no faltan a la cita algunos de los secundarios y villanos recurrentes de Marvel como ese impresionante y gigantesco Kingpin de la última fase. The Punisher tuvo una notable conversión en la 16 bits de Sega, la maravillosa Megadrive, aunque por supuesto su mejor versión la tenemos en la recreativa original de Capcom.
Tanto si eres fan del personaje como si no, debes darle una oportunidad a este Punisher, aunque sea por recordar cómo se hacían los buenos beat'em ups allá por los 90.



Y seguimos con otro ilustre héroe enfundado en un traje de licra: el asombroso hombre araña, nuestro querido vecino Spider-Man es otro de esos héroes que llevan imbatibles desde los comienzos de la industria, literalmente no pasa el tiempo por él, y una demostración de su pegada la tenemos en el hecho de que ya a principios de los 90 (hace casi 30 años) su enorme popularidad le valió el protagonismo de un frenético arcade (nunca bien ponderado y frecuentemente olvidado) que de la mano de Sega nos ponía en el papel del justiciero enmascarado y algunos de sus amigos para hacer frente a base de puñetazo limpio a las legiones de super villanos que arrasan la ciudad. Muy en la línea de otras recreativas que explotaban el filón de los superhéroes de cómics y el uso simultáneo de hasta 4 jugadores como X-Men o Las Tortugas Ninja, este Spider-Man sabía meterse en el bolsillo al fan incondicional de los cómics y a algún que otro incauto que pasaba por allí y se dejaba enredar en la tela de araña de nuestro amistoso arácnido.
Lo que resultaba un tanto chocante de este Spider-Man era sin lugar a duda la elección de los personajes secundarios que acompañaban a nuestro héroe en su aventura: ¿Qué pintaba ahí Namor, el príncipe submarino?...Ni siquiera era un personaje habitual de los cómics de Spiderman. Lo de la Gata Negra tiene un pase, pero…¿Ojo de Halcón?...Un momento, ¿ese tipo no era de Los Vengadores?...Bueno, lo cierto es que elecciones algo dudosas al margen y una labor de documentación algo cuestionable por parte de sus desarrolladores, la máquina recreativa de Spider-Man no estaba nada mal y si te gustaba machacar cráneos el idilio entre tú y este juego estaba servido. Merece la pena rescatarlo.

Solo con echar un vistazo al título de este juego, los más ágiles ya se darán cuenta del peso que tiene en la historia de los beat'em up y del desarrollo de esa maravilla moderna que es el Beats of Rage. No, desde luego no es ninguna casualidad, **Streets of Rage** es toda una leyenda en el género del beat'em up, hasta el punto de que está llamado a resucitar el género de sus cenizas, ya que en breve hará su aparición la cuarta parte de la saga, **Streets of Rage 4**, para plataformas de nueva generación.
Sus tres primeras entregas, exclusivas de Megadrive, son tres bombas de adicción, preciosismo gráfico y un ejemplo se superación constante y buen hacer por parte de sus programadores, ya que si el Streets of Rage original era sorprendente y rompedor, más aún lo fueron en rápida sucesión sus dos secuelas, hasta el punto en que resulta realmente complicado decidir cuál de los tres fue el mejor.
Las geniales músicas de Yuzo Koshiro, el arrollador carisma de sus personajes protagonistas, ese coche patrulla que acudía en tu auxilio limpiando la pantalla de enemigos a base de proyectiles (sin duda una de las "magias" o ataques especiales marca de la casa), los espectaculares jefes de final de fase, el repertorio de golpes y ataques de tus personajes y la variedad de escenarios y el dinamismo de la acción, todo encaja con precisión milimétrica y redondea un juego inmortal al que los fans siguen recordando con cariño y esmero tantos y tantos años después de haber conocido sus mejores tiempos.
Le hemos dedicado la portada de este número y no ha sido por casualidad: es un mito del beat'em up y tan solo Final Fight podría arrebatarle el título de campeón en igualdad de condiciones. Después de todo, ¿quién sabe?, si su inminente cuarta parte funciona bien, quizá estemos hablando de la resurrección de un género que sobrevive a base de alimentarse de reinterpretaciones hechas con Beats of Rage.



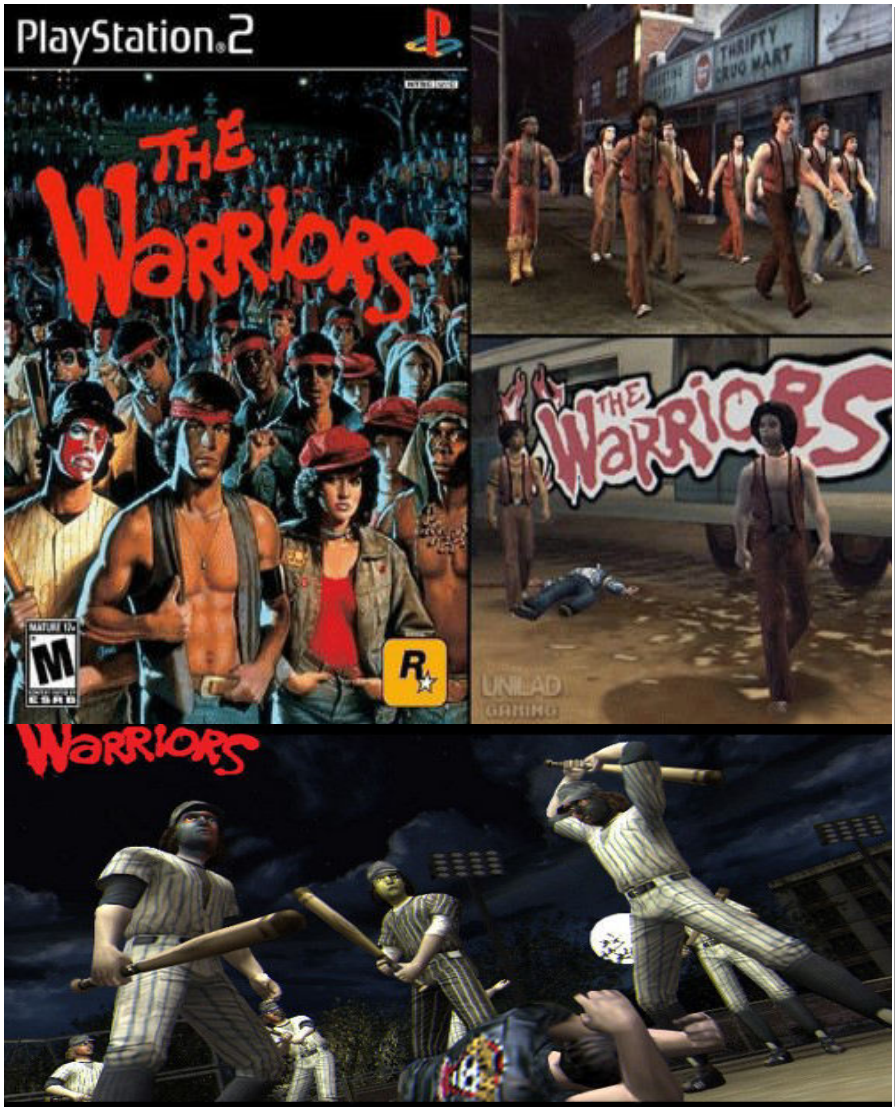
Retrocedamos en el tiempo unos cuantos años (bastantes) hasta los tiempos del glorioso ZX Spectrum para traer de vuelta todo un clásico imperecedero del que ya os hablamos en el número anterior: me refiero al gran **Target Renegade** y sus dos partes, Renegade (el que inició la trilogía) y Renegade III (bastante olvidable, seamos sinceros). Sin embargo, al igual que sucede en muchas trilogías el segundo capítulo es el mejor, aquí ocurre exactamente esto: Target Renegade condensa, resume y amplía al mismo tiempo lo mejor de las otras entregas: acción rápida y frenéticas peleas contra pandillas de maleantes que harán lo imposible por frenar nuestro avance. Prácticamente todo lo que muchos años pudimos ver con posterioridad en los grandes juegos del género ya está presente aquí: ¿recuerdas la fase del metro en Final Fight? Pues aquí ya aparecía. ¿Enemigos con pistola contra artes marciales? Ya estaba aquí. ¿Pegarse con mujeres? Ya estaba aquí. ¿Recoger armas del suelo para usarlas en los combates? Ya estaba aquí. Y así durante un buen rato, la lista de genialidades e innovaciones que Target Renegade supo introducir en el género es interminable. Y lo que tiene más mérito aún: lo hizo explotando la memoria de un Spectrum. Ver para creer.

Casi nadie lo sabe o no lo recuerdan, pero Las Tortugas Ninja empezaron sus andanzas en las páginas de un cómic. Es curioso cómo los cómics han sido y siguen siendo una fuente inagotable de inspiración para buenos beat'em ups de la vieja escuela. Uno de los más recordados y una de las máquinas arcade más emblemáticas de nuestra infancia y adolescencia fue sin duda este Teenage Mutant Ninja Turtles para 4 jugadores, imitado hasta el aburrimiento pero pocas veces superado. El concepto no es nada nuevo y como digo lo hemos visto repetido en numerosas ocasiones: escoge a tu héroe favorito y enfréntate solo o en compañía de tus amigos (en compañía siempre mejor) a las interminables hordas de enemigos que harán lo imposible por interceptar tus avances, coronado todo esto por la sempiterna aparición del típico jefe especial que te espera al final de cada fase. Añade a la fórmula un ataque especial que consume un poco de tu energía a cambio de barrer de la pantalla a los rivales, jugosos extras como objetos que recoger por el camino para usarlos como arma o esos siempre oportunos y necesarios refrigerios en forma de pollos, bebidas energéticas (aquí eran pizzas, como no podía ser de otra forma tratándose de las Tortugas Ninja) y toda suerte de ítems que repondrán tu barra de energía total o parcialmente, y ya tienes el plato listo para servirlo y degustarlo, como decimos, solo o en compañía. Nada nuevo desde luego, pero nada despreciable tratándose de un juego que ya va camino de los 40 años (como muchos de nuestros lectores, por cierto) y ahí es nada, aún hoy en día nos sigue pareciendo divertidísimo y muy potable. Posiblemente sea porque se adelantó varios años a su tiempo e introdujo toda una serie de elementos que ahora nos parecen esenciales.

Siguiendo muy de cerca en el tiempo (y en estilo) la estela del arcade de Las Tortugas Ninja, Los Simpson tuvieron su primera y gran oportunidad de la mano de Konami tan solo un año después, esta vez ambientando la acción en el particular universo de la familia más famosa de la historia de los dibujos animados, con permiso de Los Picapiedra. Los Homer, Bart y demás miembros de la familia Simpson acababan de irrumpir con fuerza en esa época en el mundo del entretenimiento televisivo, y en Konami se dieron mucha prisa para aprovechar el filón. El resultado es esta loca y divertidísima máquina recreativa que nos sumerge de lleno en el peculiar mundo de Los Simpson y sus infinitos secundarios de oro. Este es sin duda uno de los puntos fuertes del juego, el poder ver recreados con todo lujo de detalles a la plantilla casi completa de los estrafalarios personajes secundarios de la serie, perfectamente retratados con todas sus manías, sus guiños y sus "gimmicks" más característicos.

A muchos les podría parecer chocante que una serie y unos personajes como Los Simpson puedan dar vida a un beat'em up en el que repartir puñetazos y patadas es su seña de identidad, pero lo cierto es que a pesar de lo que pueda parecer, el estilo le sienta como anillo al dedo a la franquicia. Empezar una partida y ver a Homer repartiendo a diestro y siniestro y empezar a babear de placer es toda una experiencia.

No te lo pierdas, es una risa de juego y un recuerdo de aquellos tiempos en que Los Simpson aún tenían gracia y hacían gala de un humor inteligente, incisivo e irónico.

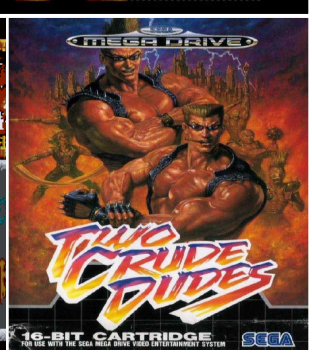


Rockstar no solo debe su fama a los GTA, además de la popular saga de los delincuentes por excelencia, también tienen otros juegos geniales en su haber entre los que se cuentan este **The Warriors** y otras lindezas, aunque casi siempre especializándose en temáticas relacionadas con la delincuencia y la violencia más o menos gratuita. Ya casi nadie recuerda esta película, pero The Warriors (más conocida en España durante muchos años por el título de "Los Guerreros de la Noche") es todo un poema y una oda al vandalismo y la rebelión contra el sistema. En los barrios más marginales de la América de finales de los 70, las guerras de bandas son el pan de cada día, y tomando esta idea como premisa argumental nos encontramos con este The Warriors, un juego absolutamente genial que con el paso de los años ha ido viendo crecer su leyenda y su condición de juego de culto.

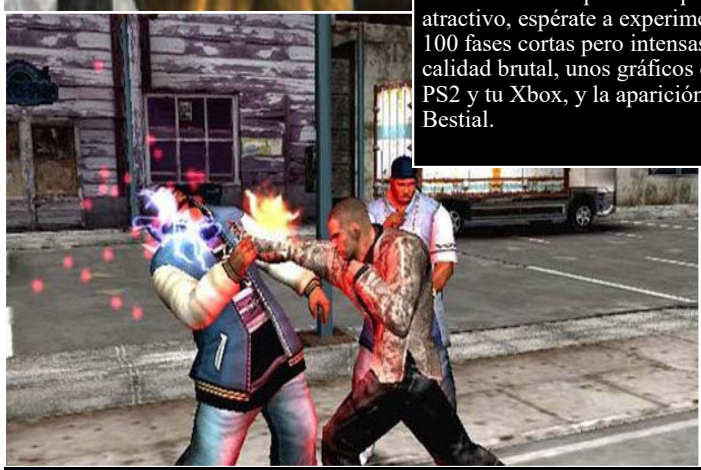
Es además todo un homenaje al género, como puede comprobarse tras terminar el modo historia y desbloquear un modo de juego exclusivo que recuerda poderosamente al mítico Double Dragon, nada casual, por supuesto: es toda una carta de amor a un género que gozó de fama y reputación en tiempos mejores. Más que un intento de reintroducir el beat'em up en tiempos recientes (salió en 2005) es un sentido homenaje al género, en unas brutales 3D con entornos interactivos (las calles y los escenarios son partes vitales de la acción) y una gran variedad de situaciones y de misiones secundarias que prolongan increíblemente su vida útil. Repartir palos en este juego es toda una experiencia vital, no se trata solo de vencer a las bandas rivales, además tendrás que humillarles y marcar el territorio con grafitis, pintadas y dominar las zonas asegurando puestos de vigilancia para convertirte en el verdadero amo del barrio.

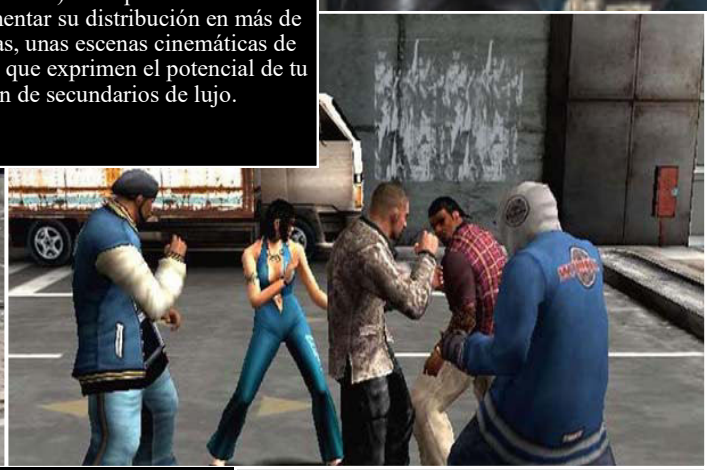
La secuela espiritual (o algo más) del mítico Dragon Ninja es otro gran exponente del beat'em up, con un tono macarra elevado a su máxima expresión que además le confiere un aspecto y un tono único que le diferencian del resto, y le dan esa personalidad tan arrolladora que le hizo convertirse en juego de culto, primero en las recreativas y posteriormente en su genial conversión a la 16 bits de Sega. Más que un simple juego de dar palos a los macarras, aquí la gracia reside en el hecho de que los protagonistas son precisamente dos zoquetes macarras a más no poder que es imposible que te dejen indiferente, te caen bien a la fuerza.

Two Crude Dudes es un homenaje al absurdo y a la hipérbole sin ningún tipo de disimulo, ambientado en un futuro post-apocalíptico y plagado de guiños a grandes mitos del cine crepuscular como Mad Max, este juego de Data East nos hará babear de gusto con su estilo a caballo entre el cómic y las series de dibujos animados de los 80. No faltan a la cita los grotescos jefes finales y sus geniales aportaciones al género, como el hecho (muy recordado) de poder levantar casi cualquier elemento del escenario para arrojárselo a los enemigos, incluido tu compañero. Inolvidable.



Namco tiene joyas escondidas en su galería de juegos ilustres que casi nunca se recuerdan, o que en algunos casos pasaron totalmente desapercibidos por diversos motivos (recordemos que en otros tiempos la competencia entre la gran cantidad de juegos que salían cada mes era feroz, mucho mayor que en los tiempos que corren), **Urban Reign** es sin duda un caso de manual, ya que se trata de un beat'em up absolutamente impecable y que sin embargo casi nadie recuerda, lo que es toda una pena porque se trata de una verdadera maravilla. Si partirse la cara con macarras de todo tipo, género, tamaño, edad, peso y categoría manejando a un musculado protagonista (inspirado ligeramente en el Brad Pitt de El Club de la Lucha, o al menos a mí siempre me lo pareció) no te parece suficiente atractivo, espérate a experimentar su distribución en más de 100 fases cortas pero intensas, unas escenas cinemáticas de calidad brutal, unos gráficos que exprimen el potencial de tu PS2 y tu Xbox, y la aparición de secundarios de lujo. Bestial.





Y llegamos al final de nuestro peculiar recorrido por el museo del guantazo y las peleas multitudinarias con un gran beat'em up que recoge y sintetiza en un solo juego casi todas las características y las virtudes que hemos ido señalando a lo largo y ancho del presente reportaje. Los X-Men eran ya increíblemente populares a comienzos de los 90, sin duda empujados por el gran momento por el que atravesaban los cómics del genial artista Jim Lee, y a raíz de cuyo éxito sin precedentes se lanzó hasta una serie de animación que tuvo su culminación en este arcade de Konami (sí, otra vez Konami) para hasta 4 jugadores simultáneos que pueden elegir entre 6 de sus X-Men favoritos. La foto que ilustra este artículo (abajo a la izquierda) es un montaje muy bien hecho, pero te pone los pelos de punta con solo pensar en cómo hubiera sido este juego si se pudiera jugar con todos los X-Men a la vez. Sea como fuere, incluso jugando en solitario (en cuyo caso más vale que elijas a Lobezno, ya te lo digo yo) estarás ante un juego realmente disfrutable y magnífico al que no podrás dejar de darle caña hasta que llegues al malvado Magneto, el líder indiscutible de la Hermandad de Mutantes Diabólicos que te estará esperando en la fase final para darte la paliza de tu vida.
Uno de los mejores beat'em up de personajes de cómic y también uno de los mejores del género por extensión. No se vayan todavía, aún hay más: ahora le toca al Beats of Rage...Continúa leyendo.

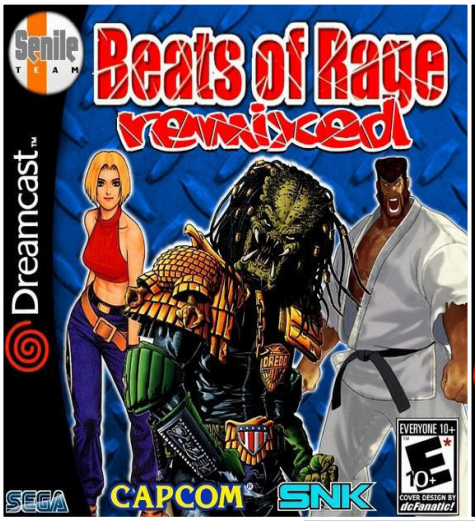
Beats of Rage

El combate continúa en tu consola retro favorita...

Por desgracia una de las consecuencias directas del paso de los años y de la evolución de los videojuegos, es que algunos géneros acaban desapareciendo o convirtiéndose en algo completamente distinto a lo que eran. Uno de los géneros más recordados por los aficionados al sector y que hoy en día está prácticamente extinguido es el beat'em up tradicional o "yo contra el barrio", como se decía antiguamente. El avance de las nuevas tecnologías y el relevo generacional ha hecho que los jugadores de antaño vayan mudando sus costumbres y la sociedad en general demanda otro tipo de juegos. Hoy en día es habitual ver una edición anual de un Pro Evolution, un FIFA o un Call of Duty, por no hablar de las quince actualizaciones que sacan al año de un Fortnite o un Minecraft, por citar algunos ejemplos. Sin embargo, ciertos géneros como el beat'em up no tienen cabida en el panorama actual de la industria. Su desarrollo extremadamente simplista y sencillo a la vez que adictivo parece fuera del alcance de los grandes lanzamientos triple A de hoy en día. A pesar de todo, somos muchos los que echamos de menos este género y las incontables horas que pasamos jugando a grandes títulos como Final Fight o Streets of Rage. Ya no se hacen juegos así, literalmente.

Todo esto viene a cuento porque los afortunados poseedores de una Dreamcast, una PlayStation 2 y otras cuantas consolas retro (incluyendo PC) tienen a su disposición una auténtica joya para los aficionados a los beat'em ups. Me estoy refiriendo a los juegos que corren bajo el motor BoR (**Beats of Rage**), una herramienta de código abierto y de libre distribución que hace posible el milagro de crear tu propio juego beat'em up al más puro estilo Final Fight, usando para ello escenarios y sprites "prestados" de grandes títulos de Capcom y SNK como Street Fighter, Art of Fighting o el mismo Final Fight haciendo gala además de un nivel de creatividad digno de alabanza en muchos casos. Sobra decir que los resultados son a veces espectaculares y están a la atura de lo que podría esperarse de un juego 100% oficial. Beats of Rage se juega de escándalo en consolas como Dreamcast, por ejemplo, le sienta como anillo al dedo y tienes mucho y muy bueno donde elegir. Desde secuelas no oficiales de clásicos consagrados a juegos totalmente nuevos con personajes de otras franquicias como protagonistas, Beats of Rage es una absoluta delicia y un único producto genial con mil caras. Hay una nutrida comunidad de programadores BoR con mucha actividad en las redes, y periódicamente comparten sus geniales creaciones con los usuarios. Es bastante fácil encontrar en Internet recopilaciones de juegos BoR en un solo disco y que puedes descargar y grabar en un CD para hacerlos funcionar sin el más mínimo problema en tu vieja consola, además es completamente legal y por supuesto el problema sería que algún listillo quisiera cobrarte por ellos o que alguien se lucrara con unos juegos que, en definitiva, lo que hacen es reciclar personajes y gráficos que son propiedad intelectual registrada de firmas como Sega, Capcom o SNK.

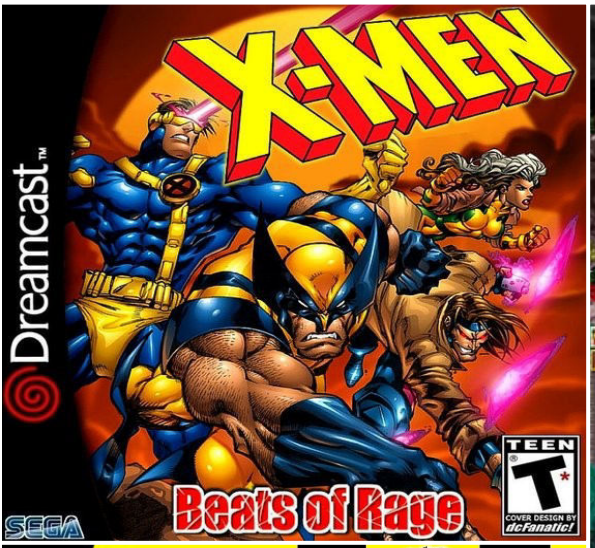
Tienes la oportunidad de jugar a todo un catálogo de maravillas beat'em up que te harán revivir los buenos viejos tiempos.

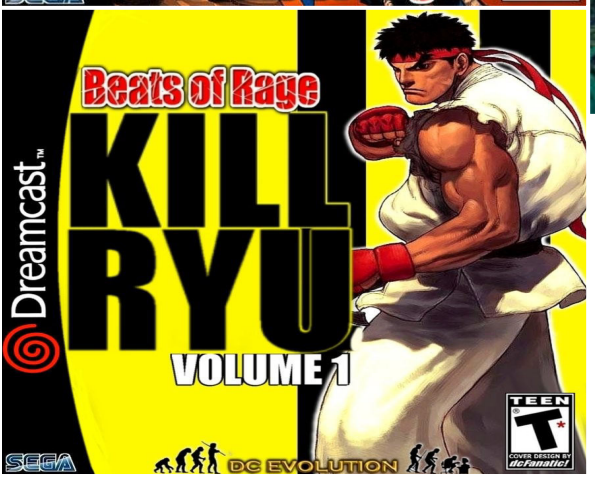


Senile Team es el nombre del equipo de programadores más activo de juegos BoR que continúa trabajando en la actualidad, como lo demuestra el nutrido catálogo de juegos que han producido hasta la fecha y que a día de hoy no hace más que crecer.
Por poner solamente algunos ejemplos nos detendremos ahora en analizar algunos de los mejores juegos BoR que hemos podido probar y que desde aquí te recomendamos vivamente.

Crisis Evil te ofrece la oportunidad de hacer realidad el sueño de muchos fans de **Resident Evil**: escoge entre tus personajes favoritos de la saga y enfréntate a hordas de zombis y mutantes a puñetazo limpio. Suena genial, ¿verdad?, pues lo mejor es que además de genial es muy divertido. Crisis Evil incorpora gráficos, sprites y escenarios extraídos de varias entregas de la saga Resident Evil y los fusiona dando forma a un juego con alma, es como jugar a Final Fight o Streets of Rage pero con los personajes más emblemáticos de la famosa franquicia de zombis de Capcom. No deja de resultar un tanto extraño ver a Leon Kennedy o Chris Redfield machacando a los zombies a base de puñetazos, pero claro, si sólo hubiera disparos la cosa no tendría gracia ni sería un beat'em up, sería un shooter.
Por supuesto, y como sucede en todos los juegos creados con el motor BoR, no faltan los ataques especiales que barren a todos los enemigos de la pantalla a cambio de un poco de tu barra de salud, aquí plasmados de forma magistral recreando algunos de los momentos más emotivos de la saga. Los jefes finales de fase son otra constante en todo beat'em up que se precie, y en esta ocasión no dudes que te enfrentarás a zombies gigantescos y todo tipo de mutantes salidos de las entregas clásicas de Resident Evil. Hasta el mismísimo Némesis se apunta a la fiesta y aparece como final boss en una de las fases del juego.
Crisis Evil tiene dos partes, siendo la secuela mejor aún que el primero, al incorporar más personajes seleccionables y nuevos tipos de zombies enemigos, que añaden más profundidad y diversión al juego.
Como dato curioso, destacar que aquí podemos ver situaciones demasiado escabrosas para mostrarse en las entregas canónicas de Resident Evil, como pueda ser esa fase en el parque en la que deberemos masacrar a una guardería entera de niños zombies a puñetazo limpio. Demasiado duro para un juego comercial, no pasaría ningún tipo de censura.

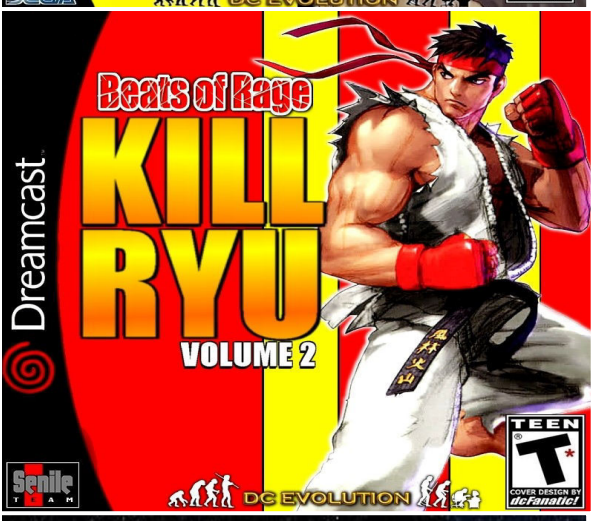
Los Beats of Rage con **superhéroes de Marvel** como protagonistas son otra constante y una de las fuentes de inspiración más abundantes y frecuentes dentro del catálogo BoR. Hay de todo y muy buenos y variados: desde fusiones imposibles como el **Captain Commando and The Avengers** hasta el **X-Men**, que incorpora hasta una intro con el video del opening de la serie de animación de los 90. Todo es posible en Beats of Rage, y aunque los resultados no siempre son todo lo excelentes que uno quisiera o pudiera imaginarse, lo cierto es que en la mayoría de los casos el producto final es más que satisfactorio.
Hulk también cuenta con su propio juego Beats of Rage, y como suele ser habitual, todos los sprites de personajes Marvel están sacados de los que usó Capcom en su magistral **Marvel VS Capcom 2** de Dreamcast, con ligeros retoques en la indumentaria o el color de los personajes para hacerles parecer diferentes.





Una de las características más destacables de los juegos BoR y de los genios creadores que están detrás de estos títulos es su originalidad y la desbordante imaginación de la que hacen gala tan a menudo.

Kill Ryu fusiona el universo de Street Fighter con situaciones, personajes y músicas del universo cinematográfico de Tarantino, por poner un ejemplo de extravagancia llevada al extremo.
En esta saga que cuenta con dos entregas hasta la fecha, deberemos ayudar a Ryu a vengarse de una tremenda paliza que recibió a traición por parte de los campeones de Street Fighter a los que derrotó en el pasado, y de la que una vez recuperado estará en situación de desquitarse. Como es habitual en todo beat'em up, antes de ajustar cuentas con los jefes de final de fase deberemos despachar por el camino a cientos de esbirros que intentarán detenernos.



El universo de **Castlevania** tampoco se libra de su correspondiente versión Beats of Rage, con personajes extraídos de entregas antiguas de la franquicia de los vampiros por excelencia y trasladados ahora hasta un nuevo nivel lleno de posibilidades.
Caveman Ninja, Road Rash, Mega Man, Dino Crisis, Splatterhouse y muchos, muchos más tienen también cabida en el loco universo del mamporro que Beats of Rage nos regala. Para los que disfrutasteis en su día de incontables horas de diversión jugando al Final Fight en Super Nintendo o en los salones recreativos, o al Streets of Rage en tu Mega Drive, Beats of Rage es mucho más que un regalo. Es un nostálgico viaje al pasado y un puente con el presente, al unificar estilos de antaño con personajes de sagas actuales. Es un homenaje al retro con el corazón en el pasado pero la vista puesta en el presente.
Una muestra del mimo especial y el cariño que sus creadores sienten especialmente por Dreamcast y por todas las consolas retro en general, es la enorme calidad del arte conceptual que adorna sus carátulas, auténticas maravillas dignas de ediciones especiales que de haber aparecido de manera oficial en su día habrían tenido esta misma apariencia en el mejor de los casos.
Si estás buscando algo con lo que darle de comer a tus pobres y abandonadas consolas retro aquí tienes un auténtico arsenal. Y si todavía no tienes una, quizá ahora tengas la excusa perfecta para comprarla. Ahora o nunca. Las peleas callejeras continúan en tu consola, y no querrás perdértelo cuando empiece...

Publirreportaje ARCADES RETROAL

Play Again se enorgullece este mes en prestar sus páginas centrales para presentar un publirreportaje de nuestro amable patrocinador, **Arcades RetroAl.** A continuación os contamos, fase tras fase, la historia de la fundación y la evolución de un negocio al que todos queremos ya un poco más. Su dueño y fundador, Pedro Casas Barreda, nos lo cuenta todo en persona.. Os dejo con su historia…

1. La semilla (Octubre de 2015)

Todo empezó allá por octubre de 2015, estando en la terraza de la casa que recién nos habíamos mudado, escucho una musiquita que conocía muy bien, era la melodía de STREET FIGHTER 2. Resulta que mi vecino de al lado tenía una máquina en su terraza, y estaba probándola. Ni corto ni perezoso, empiezo a hablar con él y me intereso por cómo estaba hecha. Rápidamente me doy cuenta de que no era tan "difícil", total, sólo era un pc y cuatro maderas…¡jajajaja! Habiéndome dedicado a la informática durante unos años, la parte de los juegos la vi fácil. Las maderas… bueno, hay muchos manuales en internet.

Así que empiezo a buscar info por internet, en foros, grupos, etc, etc, y consigo el permiso pertinente de la parienta para utilizar la terraza como taller. Así fue como construí mi primera arcade, con un diseño inspirado en las VEWLIX (pero a lo barato) consigo tener mi propia arcade personalizada de STAR WARS.

2. Primera fase (2016)

Con todos los trámites realizados ante la parienta, continuo con el permiso de construir en la terraza, donde realizo 3 arcades más. Una de **King of Dragons**, otra de **Ghouls 'n Ghosts** y por último una prueba de Lowboy (fue la predecesora de nuestra RetroLow) de **Super Mario**. Todas ellas para uso propio o para amigos. Y aquí vino el punto de inflexión: un amigo se enamoró de la máquina de King of Dragons, y me ofreció todo su dinero por ella. ¿Qué podía hacer yo? Como era obvio, su felicidad era muy importante para mí ;)...Después de esa venta, empecé a publicar anuncios en plataformas de compra-venta y creo mi web (www.retroal.com). Gracias a esa publicidad y promoción, recibí varios encargos, incluso de fuera de Alicante. Ante lo imposibilidad de realizar las máquinas en la terraza de casa (el permiso de la parienta expiró) me mudo a una casita vieja de un familiar.

No está de más recordar que todas las máquinas que se fabricaron en 2016 pasaron por un proceso totalmente artesanal, corte de silueta con caladora, mecanizado con brocas de corona, montaje con tornillos pasantes…

3. Segunda fase (2017)

Ahora dispongo de más espacio para poder realizar las máquinas, así como almacenar y preparar equipos informáticos. En esta fase se produce otro gran cambio, la fabricación de las máquinas pasa a ser **mixta**, consigo un proveedor que realiza las siluetas de las arcades con una máquina CNC, así como el mecanizado de los CPO. Con ello consigo unos acabados superiores a los del inicio.

Poquito a poquito, voy desarrollando el catálogo de vinilos, sin idea de usar photoshop, así como estudiando diferentes cambios en las medidas de las máquinas. De cada máquina que fabrico, voy aprendiendo de los errores y puliendo defectos, incluso creo un nuevo diseño de máquina, la RetroSlim, siendo la versión flaquita de la RetroOne.

En este año me entero que en mi ciudad (Alicante) se va a realizar la segunda edición de una feria local retro llamada **RETROALACANT**. Después de invitar al organizador al "taller" le gusta mi trabajo y allí voy con 2 maquinas y un prototipo de bartop, y además cuento con la inestimable ayuda de mi amigo Nacho y mi chica (Ro).

Y llegamos al final de 2017 con el traslado a un local algo más grande del lugar donde estaba, (actualmente es el lugar en el que sigo desarrollando las máquinas), y dejo de ser un particular para dar el pasito y legalizar el negocio haciéndome autónomo.

4. Fase Actual (2018 hasta hoy)

En esta fase se producen varios cambios importantes que se mantienen hasta el día de hoy:

- Pasamos a un modelo de fabricación CAD/CAM
- Integración de un estudio de diseño para el desarrollo de los nuevos vinilos.
- Plataforma de envíos paletizados a toda la península en tan solo 24-48 horas, Baleares, Ceuta, Melilla e incluso Europa.
- Asociación con un comercio local creando una exposición permanente de máquinas (hasta Noviembre de 2018)
- Lanzamiento de tienda online.

Gracias al gran trabajo de un diseñador de CAD, le pido que desarrolle en 3D los modelos de las tres máquinas que tengo, RetroOne, RetroSlim y RetroLow, lo que me permite pasar toda la producción de los armazones de las máquinas a una fábrica muy potente de la provincia de Alicante con una maquinaria puntera en su sector.

Con esto he conseguido un armazón a la altura de la competencia, con unos niveles de acabado rozando la perfección (hay que recordar que la perfección no existe), además de mejorar los tiempos de entrega de manera muy satisfactoria, antes perfectamente la fabricación de una máquina eran 30-35 días y en cambio ahora he llegado a entregar máquinas en 10 días. Me asocio con un tienda local de videojuegos especializada en el mundo retro de juegos y merchandising friki (**GOODGAME SPAIN**) para tener una exposición permanente de máquinas donde el cliente puede ver y probar las máquinas e incluso llevársela en el acto.

Durante estos años, vamos vendiendo cada vez más en toda la península, tanto a particulares como empresas, consigo una plataforma de envíos que en 24/48 horas entrega la máquina en cualquier punto de la península, y además y muy importante, sin ningún desperfecto.

Además, ahora **dispongo de un estudio de diseño** que realiza los nuevos diseños de vinilo que los clientes nos piden con un calidad enorme, tanto a nivel técnico como creativo, haciendo autenticas obras arte.

También hay un cambio en nuestra web, pasamos del antiguo dominio **www.retroal.com** a **www.arcades-retroal.com** pero ahora ya como tienda online, por ello se implementa el certificado SSL para la seguridad de los clientes a la hora del pago, adecuamos la web según la ley RGPD y ofrecemos distintas formas de pago (Transferencia, Tarjetas, PayPal, Financiación…), y no sólo vendemos máquinas arcades, también todos los componentes relacionados con ellas. Gracias a todo esto, me posiciono dentro de Alicante como el primer fabricante "legal" de arcades, donde gracias al duro trabajo de 4 años también nos conocen a nivel nacional.

Reportaje Especial

10 sagas míticas de KONAMI

Se cumplen 50 años (ahí es nada) de la fundación de una de las compañías más emblemáticas de la industria del videojuego, y para conmemorar semejante efeméride hoy queremos dedicarle nuestro personal y particular homenaje a una marca que nos ha traído sagas inmortales y nos ha proporcionado cientos de horas de diversión.
En este número de Play Again queremos repasar y recordar diez sagas de juegos que han inscrito su nombre con letras de oro en el Olimpo de los videojuegos retro. Algunas de estas sagas continúan a día de hoy pero otras, lamentablemente, se han quedado en el limbo. Por desgracia Konami atraviesa un bache de creatividad y resultados más que incuestionable, y desde que tomaron la decisión de prescindir de los servicios de Hideo Kojima (muchos seguimos sin entender en qué estarían pensando), lo cierto es que a la empresa que en otros tiempos nos sorprendía con un juegazo tras otro le está costando cada vez más reverdecer los laureles de antaño y recuperar (parte) de su gloria perdida.
En cualquier caso y aunque actualmente no estén pasando por su mejor momento, desde aquí queremos echar un nostálgico vistazo hacia atrás en el tiempo y recordar a Konami cuando era sinónimo de genialidad. Allá vamos...

¿Matar vampiros a latigazos?...No podría haber nada más absurdo y al mismo tiempo más genial. Es precisamente una de las características marca de la casa de una Konami que en otros tiempos no paraba de depararnos una sorpresa tras otra. El mero concepto que da pie a la saga **Castlevania** es tan ridículo pero al mismo tiempo tan absolutamente genial que ya hace que estemos ante algo único. Drácula, el eterno y malvado príncipe de las tinieblas, el incansable señor de los vampiros, vuelve de su tumba una y otra vez para azotar a los humanos con su amenaza de sumir al mundo en una eterna oscuridad en la que hombres lobo, zombies, arpías, brujas y seres malignos de todo tipo campen a sus anchas y sometan a la raza humana. Afortunadamente tenemos a los herederos de la dinastía Belmont para ofrecer resistencia en un último intento desesperado de derrotar a Drácula y sus hordas del mal. Generación tras generación, los Belmont siempre han sido la última línea de defensa de la humanidad contra los vampiros, y látigo en ristre allá que empezó a caminar el primer Belmont en busca del castillo del malvado Black Dracul para restaurar la paz en el mundo y devolver a la tumba (al menos hasta que sacaran otra secuela) al retorcido jefe de las criaturas de la noche. Añade a la fórmula fases de plataformas, saltos y balanceos imposibles enganchando el látigo al más puro estilo Indiana Jones y ahí tenemos un caballo ganador. Castlevania inventó un género, efectivamente, pero no resulta menos genial por su planteamiento y su idea conceptual, que como decimos nos sigue encantando tantos y tantos años y tantas secuelas del Castlevania original después. Meter a monstruos clásicos del terror en un juego comandados por Drácula y combatirles manejando a un personaje genial a caballo entre Indiana Jones y Conan el bárbaro no es una buena idea, es una idea absolutamente brillante y genial. Por eso la saga sigue viva hoy en día, y que dure...Es brutal.

Para seguir dando razones por las que amar a Konami, quiero que a continuación os fijéis en el ingenioso montaje fotográfico que adorna este artículo abajo a la izquierda: Dutch Schaeffer (protagonista de Predator) y Rambo formando un equipo imposible y en la esquina del malo...Alien. ¿Qué podría salir de semejante mezcla explosiva?...**Contra**. Espera, que aún no hemos terminado: ¿alguien dijo Terminator?...Venga, aceptamos barco como animal acuático, metedlos también. Terminators, cientos de ellos. Todo (o casi todo) vale en el fabuloso y loco mundo de Contra. Quizá lo conozcas también con el nombre de Gryzor o incluso como Probotector, pero es el mismo y genial juego con sus respectivas secuelas. Lleva dando guerra desde 1987, cuando irrumpió con fuerza en las recreativas para después dar el salto a todo tipo de plataformas que van desde el MSX a la NES, la Super Nintendo y muchas otras. El concepto del juego es duro y directo, pero tremendamente efectivo: run and gun, o en otras palabras, avanza sin dejar de disparar. Sobre todo no te quedes quieto, y procura apuntar bien. La base del éxito en una auténtica ensaladilla de tiros y bombas aderezada con espectaculares jefes finales. ¡Queremos más!

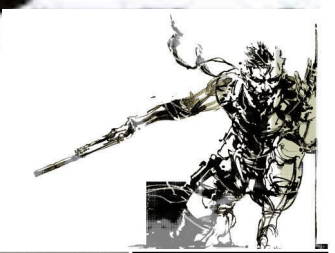
Dance Dance Revolution

Otra locura genial y absolutamente divertida de Konami es la saga Dance Dance Revolution, o lo que es lo mismo, esas llamativas y aparatosas máquinas recreativas con una curiosa alfombrilla para saltar, pisar y bailar que hacían furor en los salones arcade en su época de esplendor. Si no has jugado nunca es porque tienes demasiado sentido del ridículo, lo cual no es para avergonzarte, pero eso sí, no sabes lo que te has perdido. Allá por los 90 y principios de la década del 2000, no había un salón recreativo de lujo que se preciara sin uno de estos enormes cacharros y todo un corro de gente animando y partiéndose de risa alrededor de los dos valientes jugadores bailarines que se exponían a una humillación en la particular pista de baile de Konami…

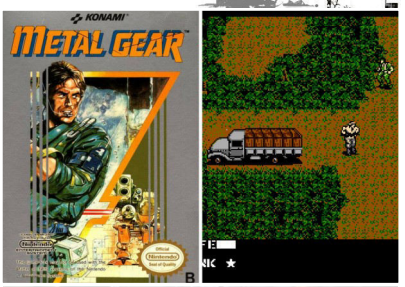
Una risa garantizada y una divertida experiencia que tuvo su continuación en casa, pues cuenta con (literalmente) decenas de versiones, contando secuelas y conversiones para unos y otros sistemas domésticos de entretenimiento, que comparten la característica común de ser compatibles con un periférico que emula la alfombra de baile interactiva original de la máquina. Con alfombra o sin alfombra se trata de un asalto épico a tus sentidos, especialmente a tu oído, claro está, porque basa su atractivo principal en su extraordinario y variado repertorio de temazos inmortales que abarcan todos los géneros, desde el disco y el trance hasta el pop internacional. Todos los estilos musicales y los hits de todos los tiempos tienen cabida en Dance Dance Revolution. Jugar con el mando de la consola no es lo mismo, pero también divierte.

Frogger

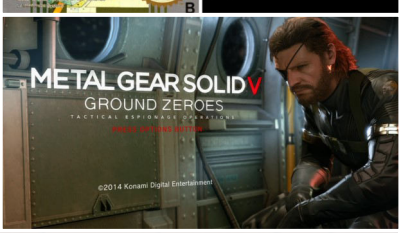
Inexplicablemente la saga de Frogger no suele estar entre las favoritas ni entre las más recordadas de la compañía, y digo inexplicablemente porque se trata de un auténtico mito en la historia de los videojuegos retro. Como ya hemos señalado en alguna ocasión aquí en Play Again, jamás una simple rana ofreció tanta diversión y nos mantuvo tan pegados a una pantalla, con perdón de la Rana Gustavo. Bromas aparte lo que es incuestionable es que Frogger se apoderará de tus reflejos y pondrá a prueba tu habilidad subconsciente para lograr algo tan aparentemente insignificante como que una rana logre atravesar la carretera. No se puede explicar de manera más sencilla pero curiosamente se trata de uno de los juegos con más profundidad y más dificultad que puedas echarte a la cara. Como es lógico no todo iba a ser tan fácil, y lo que en principio parte de una premisa inocente y hasta un tanto infantil, se acaba convirtiendo en una bomba de adicción cruel y despiadada. Morirás mil veces arrollado por las ruedas de un camión, acabarás en las fauces de los cocodrilos o aún peor, después de haber conseguido llegar casi hasta el final, tus reflejos te traicionarán y darás un paso atrás muriendo de forma torpe y patética. Ya sé que no tiene gracia, pero tampoco lo pretende: ya te hemos avisado, Frogger es cruel y engañoso. Y es de Konami. Por eso nos encanta y por eso seguimos volviendo a él una y otra vez de vez en cuando, para comprobar si nuestros reflejos también han envejecido (mal) como nosotros o no. Irresistible.



Venga, que ya estábamos tardando…
Dos páginas de reportaje de Konami y todavía no habíamos hablado de Metal Gear. Para muchos, la saga marca de la casa por excelencia, seguida muy de cerca por los Castlevania, y no es de extrañar. Hubo realmente un antes y un después de Metal Gear en la forma de entender los videojuegos.
Intentaremos explicar porqué en pocas palabras...



Lo primero que debemos entender de Metal Gear para comprender su grandeza y porqué cambió la industria es que se trata de algo mucho mayor que una simple producción más dentro de la industria: Konami rescató una joya del pasado (Metal Gear debutó en 1987 para MSX 2) y la llevó hasta un nuevo nivel dando un verdadero salto cuántico al crear en 1998 el Metal Gear Solid de PlayStation, que consagró el género de la infiltración, el sigilo y la acción táctica hasta fusionarlo con las escenas cinemáticas y convertir los videojuegos en una nueva forma de arte y expresión que estaba por fin a la altura del cine, la pintura o la literatura. Se podría decir que la maestría de Hideo Kojima y el buen hacer de Konami con Metal Gear son los responsables de que hoy en día se hable de los videojuegos como de algo respetable, y que de una vez y por todas se dejaran de asociar a los niños de manera exclusiva. Con Metal Gear se abre un nuevo capítulo en la industria y desde entonces estamos asistiendo a una evolución constante y meteórica que, sin embargo, no pierde de vista las consignas y las premisas que Kojima ya introdujo en el medio de forma irreversible. La última entrega numerada es de 2015, y mucho nos tememos que la increíble torpeza por parte de Konami al prescindir de los servicios del genio creador de la saga nos impida volver a disfrutar de otra entrega en condiciones, al menos durante un buen tiempo. Siempre nos quedarán los juegos originales...

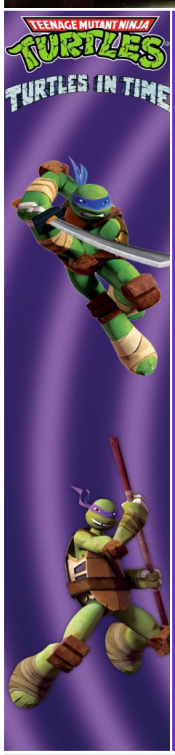


Algunos no se acuerdan (o no quieren acordarse), pero durante muchos años el Pro Evolution le daba varias vueltas al FIFA y por lo menos en lo que a jugabilidad y diversión se refiere las comparaciones eran odiosas pero inevitables, aunque innecesarias: a todos (sí, a ti también, no lo niegues) nos gustaba mucho más el Pro Evolution que el FIFA. Soy consciente de que las tornas se invirtieron con el paso de los años, la generación de consolas de PlayStation 3 y Xbox 360 fue particularmente nefasta para la saga, que fue perdiendo fuelle de manera progresiva y notoria hasta ver como su eterno rival le adelantaba y acababa ganando la carrera mientras, entrega tras entrega, el FIFA ganaba el derbi por goleada. Dicen por ahí que la cosa va a cambiar otra vez y que en Konami llevan años tomando buena nota de las quejas y las protestas de la prensa y los aficionados para volver por el buen camino, pero uno ya no sabe qué pensar. Una cosa sí es segura: en PlayStation 2 el Pro Evolution vivió sus tiempos de gloria y prácticamente cualquiera de sus entregas (mi favorito es el 6) te pueden servir para hacerte una idea de cómo se jugaba al fútbol (al fútbol bien hecho, lo del FIFA y eso de ganar los partidos por 23 a 0 era un chiste de mal gusto) en una consola por aquellos tiempos. Konami le debe mucho a esta saga y también está en deuda con nosotros: nos debe un Pro Evolution de nueva generación que esté (de verdad) a la altura de su legado. Seguiremos esperando a que suceda el milagro...

Otra grandísima saga que ha inscrito su nombre con letras de oro en el salón de la fama de los videojuegos, y de nuevo, tristemente, otra saga que lleva camino de caer en el olvido y la clausura y cierre definitivo por defunción. Todo ello nos lleva inevitablemente a hacernos la pregunta: ¿Qué le está pasando a Konami?...¿Cómo es posible gestionar tan mal un legado y una tradición de sagas tan geniales de esa forma tan lamentable?...Konami, por el amor de Dios, no hay quien os reconozca.
Silent Hill fue la alternativa más firme y eficaz al tremendo éxito de Resident Evil en su tiempo, si bien en la saga de Capcom el terror se mostraba de una forma explícita al tener que hacer frente a hordas de muertos vivientes y aberrantes monstruos resultantes de los más retorcidos experimentos genéticos, aquí el terror era de tipo psicológico, jugando de forma magistral con la ambientación y lo que se sugería pero no llegaba a mostrarse: las nieblas, las sombras, la oscuridad...Todo era como una pesadilla en la que nos sentíamos totalmente inmóviles e indefensos e incapaces de reaccionar. Silent Hill daba miedo de verdad, a veces no era ni divertido.

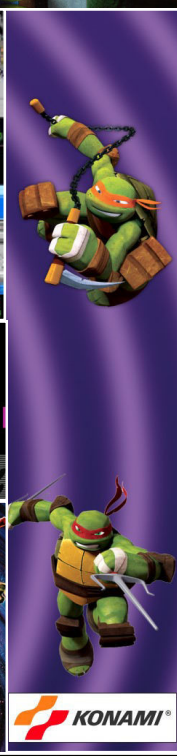
Tras varias entregas numeradas, spin-offs y capítulos exclusivos que se centraban en partes determinadas del pasado de la historia, la franquicia cayó en desgracia y nunca más se supo. Hace ya 5 años que nos quedamos con la boca abierta tras ver la impresionante demo inacabada de P.T, el que sería "el nuevo Silent Hill de Hideo Kojima", que tristemente se quedó en el limbo de las buenas intenciones. El divorcio entre Kojima y Konami, y la accidentada salida del genio creador de la saga Metal Gear, hicieron que Silent Hill y nuestras esperanzas de volver a disfrutar algún día de una nueva entrega en condiciones de esta gran franquicia se quedaran envueltas en la niebla.
¿Volverá Silent Hill algún día y resurgirá de sus cenizas?...Quién sabe, después de todo, a veces se consigue salir de la niebla que todo lo envuelve. A veces. Si no acabas muriendo allí dentro, claro está...

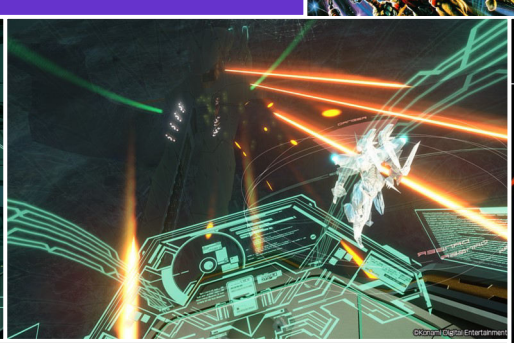
Más conocido como Hyper Olympic en su país natal, Japón, la saga de juegos Track & Field es otra franquicia genial de Konami que a veces suele olvidarse, especialmente cuando se habla de sus hermanos mayores como Metal Gear o Silent Hill, pero lo cierto es que en 1983 Konami revolucionó el mercado de las recreativas con el primer juego de la saga, inaugurando de paso otro género que posteriormente (y de manera muy significativa en sus conversiones a ordenadores de 8 bits) gozaría de gran popularidad y llegaría a conocerse con el sobrenombre de "machacabotones" o "machacateclas" en su versión doméstica para ZX Spectrum y compañía. Algo tan aparentemente difícil de lograr como fusionar cosas tan dispares como el deporte y los videojuegos en un producto híbrido, lo consiguió aquí Konami de forma genial
Al introducir un sistema de control basado justamente en eso, en machacar repetidamente los botones y la palanca de la máquina arcade y de tu pobre ordenador hasta lograr imprimir la velocidad, el ritmo y el "timing" perfecto a tu deportista virtual para que ejecutara con éxito las distintas pruebas.



Otra franquicia perpetuada a través de las décadas, en esta ocasión una de las más longevas y basada a su vez en una jugosa licencia, es la de las Tortugas Ninja, que de la mano de Konami alcanzaron el estatus de leyendas del videojuego retro a finales de los años 80. Al decir Konami y Tortugas, seguro que a casi todo el mundo se le viene inmediatamente a la cabeza el arcade original de las Tortugas Ninja para 4 jugadores simultáneos, pero lo cierto es que Konami y las Tortugas Ninja llevan ya un larguísimo camino recorrido juntos de la mano, y fruto de esta relación tenemos toda una inabarcable colección de títulos que van desde finales de los años 80 hasta bien entrada la década del 2000, con entregas para todo tipo de consolas retro, desde la NES y la Super Nintendo hasta la Mega Drive, PlayStation 2, Game Boy (y todas sus sucesoras) y algunas más.

El hecho de que las Tortugas Ninja se hayan reinventado una y mil veces para el mercado televisivo ha ayudado a mantener de actualidad a los personajes, y las rentas que Konami ha sabido explotar del mejor momento de forma de esta licencia le han reportado jugosos beneficios. Casi nadie lo diría hoy en día, pero las Tortugas Ninja y sus respectivos videojuegos eran lo más de lo más allá por los 90. Por cierto, hace ya bastantes años que Konami abandonó esta licencia, y no sé si será coincidencia o no, pero las series de animación de las Tortugas Ninja son desde entonces cada vez peores...Llamadme nostálgico, pero como la miniserie original de las Tortugas de finales de los 80 no se ha vuelto a hacer nada igual de bueno.



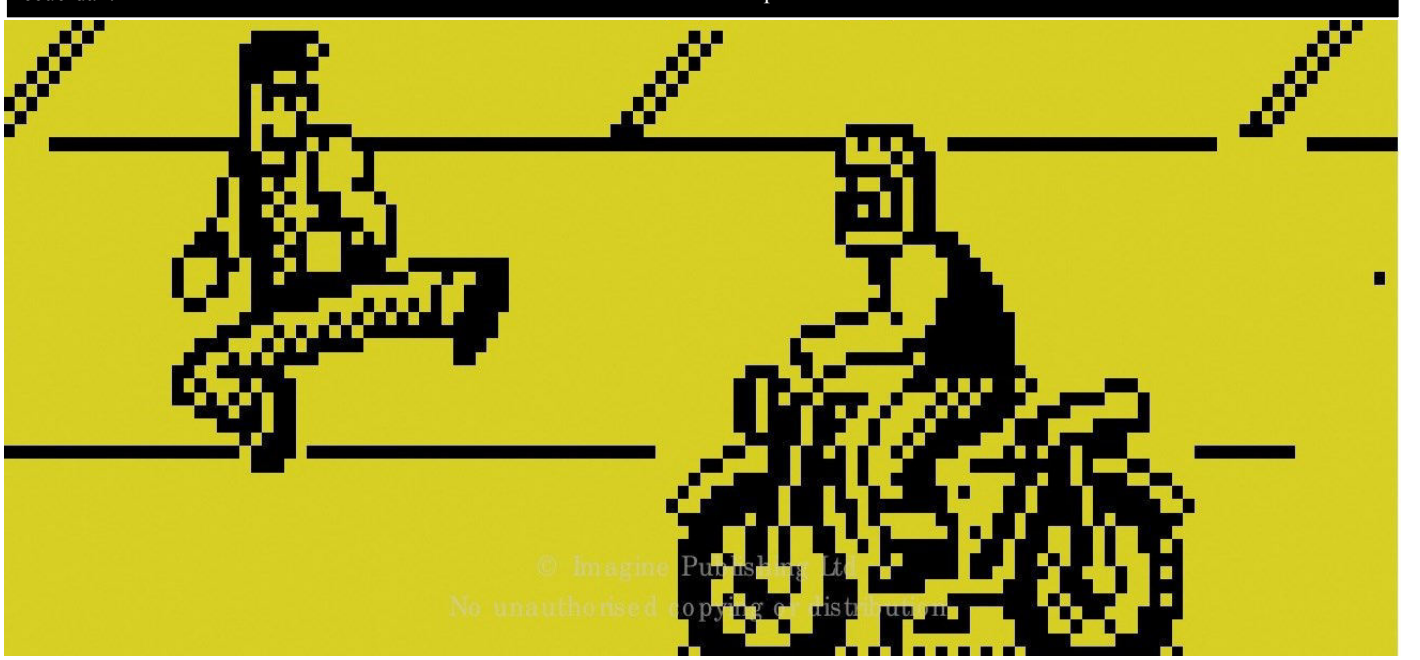


Y terminamos nuestro repaso a sagas míticas con una franquicia que también se quedó huérfana con la salida de Kojima. Otra de sus obras geniales (y a menudo ignoradas) es **Zone of the Enders**, que contó con dos entregas magistrales para la PlayStation 2 y un reciente remake en HD para plataformas de nueva generación. Los mechas o robots gigantes son otra de las constantes y recurrentes referencias en la obra del genio japonés, y aquí lo plasmó de forma evidente al plantearnos un juego brutal en el que un robot que se mueve con la gracia y la elegancia de una bailarina se enfrenta a las naves y las máquinas enemigas desplegando una potencia de fuego enorme, en un verdadero espectáculo audiovisual sin parangón que bebe de diversas fuentes (la estética retro futurista es quizá su seña de identidad más notable) y encuentra su estilo propio, ofreciendo una aventura única e inolvidable. Para fans de Mazinger Z y los robots gigantes en general, y aún más allá de gustos particulares y manías inconfesables, una obra de arte contemporánea que merece muchísimo la pena descubrir. Es de Kojima y está respaldado por Konami cuando estaba en buen momento de forma, ¿qué más necesitas?.

Como vemos, sobran los motivos y las razones para justificar la inclusión de Konami en el hall of fame de las grandes compañías de videojuegos, y que conste que hemos seleccionado tan solo 10 sagas por cuestiones de espacio, la lista completa de éxitos y joyas producidas por Konami es inmensa. 50 años de Konami que se nos han pasado volando, señal de que cuando uno disfruta el tiempo corre más deprisa. Desafortunadamente muchos de nosotros ya no estaremos aquí para ver la celebración de los próximos 50 años de Konami (si es que llegan ellos mismos, que nunca se sabe), pero aunque vivir de la nostalgia no siempre está bien visto, como suele decirse por ahí…¡Que nos quiten "lo bailao"!

Nuestra portada de este mes no engaña: la cosa iba en serio, nos encantan los beat'em up y cuando en Play Again decimos "Especial Beat'em ups" queremos decir exactamente eso: tienes entre tus manos un número especialmente dedicado a revisitar los grandes juegos que convirtieron un género en leyenda. Y qué mejor leyenda que todo un pionero del género como Renegade para inaugurar hoy esta sección de Retro Reviews. Nos centraremos concretamente en analizar su brillante secuela, Target Renegade, por varios motivos, entre otros porque simple y llanamente era el mejor de la trilogía y lo sigue siendo a pesar de los años transcurridos y las limitaciones de las plataformas para las que fue programado. Esto último tiene un mérito especial, porque meter todo lo que ofrece un juegazo como éste en una memoria de tan solo 48 k es algo cercano al milagro, como meter la Capilla Sixtina en una lata de Coca-Cola. Los afortunados poseedores de un ZX Spectrum en aquellos tiempos de penurias y limitaciones técnicas que adornan nuestra juventud seguro que aún lo recuerdan.

Dos cosas llaman poderosamente la atención del jugador que toma contacto con Target Renegade: la primera es su gran aspecto gráfico, asombroso para un sistema de 8 bits (más aún en el caso de un Spectrum), y lo segundo y más importante, su tremenda jugabilidad y su nivel de adicción, algo verdaderamente inusual en aquellos tiempos: se ha dicho en numerosas ocasiones, pero aunque ofenda a mucha gente no deja de ser verdad, y es que la gran mayoría de los juegos para ordenadores de 8 bits resultaban injugables, o bien por su elevada dificultad o bien por su nula jugabilidad. Este no era el caso de Target Renegade, desde luego que no. Estamos ante un pionero adelantado muchos años a su tiempo y en muchos sentidos. El concepto de "yo contra el barrio" se plasmaba aquí en toda su grandeza, y limpiar las calles de escoria fase tras fase resultaba algo divertidísimo y enormemente satisfactorio. La curva de dificultad estaba muy bien ajustada, y aunque era duro y exigente sabía recompensar al jugador esforzado. Rescátalo del olvido, se merece otra oportunidad.



© Imagine Publishing Ltd
No unauthorised copying or distribution

Nos detendremos ahora en la evolución del beat'em up en un estado intermedio, concretamente nos vamos hasta los días en que la Master System de Sega nos demostró que había vida más allá del Spectrum y que su vistosa y alegre paleta de colores no tenía comparación posible con nada de lo que se había visto anteriormente. Estamos, además, ante un curioso caso de maquillaje y camuflaje sin parangón, en el que asistimos a la transformación del original "Hokuto No Ken" (El Puño de la Estrella del Norte) en "Black Belt" (Cinturón Negro). La explicación es sencilla, ya que el manga original de Buronson y Tetsuo Hara era un perfecto desconocido aquí en Occidente por aquellos tiempos, y hasta que el manga y el anime desembarcaron con fuerza en Europa y América gracias a series como Dragon Ball allá por los 90, la idea de traer de Japón algo tan "japonés" era inviable, por no hablar de lo raro que resultaba todo para los no iniciados en la trama original de la serie. Así, tras una oportuna capa de chapa y pintura, Ken acabó siendo Riki, un maestro de artes marciales que se abría paso entre las filas enemigas a base de puñetazos y patadas, haciéndolos explotar con solo asestarles un buen golpe certero y mortal. Esto último no acabábamos de entenderlo cuando se trataba de Black Belt, pero después de ver el largometraje animado de El Puño de la Estrella del Norte descubrimos de qué se trataba toda aquella carnicería y el porqué de tanta carroña y tantas vísceras…

Black Belt es un gran juego, que una vez que se le perdonan sus carencias y sus limitaciones (que las tiene) sabe conquistarte y recompensarte. Es rápido, divertido, dinámico y adictivo: la acción nunca se detiene, y tiene algunos de los jefes finales más difíciles que he visto.

Sobre estas líneas tenéis una galería de algunos de los jefes finales del juego, algunos como Oni tan solo era posible vencerles invirtiendo toda tu barra de energía en el intercambio de golpes. Mítico. Los personajes, al igual que los escenarios, también sufrieron los cambios pertinentes para que nadie los relacionara con los originales de Hokuto No Ken, el nivel de violencia se redujo significativamente (aunque los enemigos seguían explotando en pedazos tras recibir su paliza correspondiente) y el tono del juego en general perdió su ambientación post apocalíptica (en el original japonés se veían con todo detalle los edificios en ruinas) por una menos tétrica y algo más campestre. Sin llegar a ser dos juegos diferentes, las diferencias entre Black Belt y Hokuto No Ken hacen que merezca la pena jugarlos por separado, en el caso de Black Belt para disfrutar de uno de los mejores títulos de Master System que se dejaron ver por Europa, y en el caso de Hokuto No Ken para que sus fans incondicionales se recreen con uno de los mejores videojuegos que jamás se han hecho basados en un manga. Habrá quienes piensen que exagero, pero posiblemente es porque ni siquiera lo han jugado o porque solo se detienen en el apartado gráfico. Juegos basados en el anime se han hecho por cientos y para consolas de mucha más potencia que la Master System, pero al igual que vimos que un simple ZX Spectrum nos puede dejar para el recuerdo joyas como Target Renegade, el mérito de Sega al programar una pequeña joya como este Black Belt/Hokuto No Ken para un humilde sistema de 8 bits es digno de elogio. El impacto que este juego nos causó en su época es, por lo menos, tan fuerte como su protagonista. Y os aseguramos que se trata de alguien muy fuerte...

Y nuestra tercera Retro Review de este número especial dedicado a los bocadillos de nudillos va dedicada a revisitar un título de la que está considerada como la última gran consola retro, nuestra amada Dreamcast. Nos referimos a uno de los juegos de su extenso y potente catálogo que sin embargo casi nadie destaca como uno de sus favoritos y en raras ocasiones lo veréis en el ranking de favoritos...Dynamite Cop es en realidad la secuela de Die Hard Arcade, una recreativa beat'em up que adaptaba las aventuras de Bruce Willis en la gran pantalla. Aquí el protagonismo recae en tres nuevos héroes con atributos bien diferenciados que pondrán a prueba nuestra habilidad para machacar macarras e indeseables de baja estofa y peor calaña. Con la premisa argumental de rescatar a la hija del Presidente de Estados Unidos, deberemos abordar un crucero de lujo que ha sido secuestrado por una banda de modernos piratas que no pretenden nada bueno. A lo largo y ancho del inmenso crucero deberemos deslizarnos por aquí y por allá derrotando a nuestro paso a todo tipo de enemigos, y hasta aquí todo normal para un juego perteneciente a este género, pero ojo al dato porque Dynamite Cop esconde varias sorpresas que lo hacen realmente especial y único: a la diversión y el gozo de abrir cráneos a base de golpes (como diría Homer Simpson: "matar ya será suficiente diversión") hay que añadirle aquí las escenas de Quick Time Event en las que deberemos pulsar una combinación concreta de movimientos y botones en el momento justo, lo que añade profundidad al juego, amén de otras cosas y situaciones que añaden variedad a este magnífico título.
Quizá estemos ante uno de los últimos grandes beat'em up que salieron antes de que el género entrara en una lenta y frustrante decadencia de la que aún no se ha recuperado, y es que Dynamite Cop resume en un solo juego todo lo que uno podía esperar de un buen beat'em up hasta ese momento, añadiendo además como ya hemos dicho elementos de valor y señas de identidad propia que lo convierten en el beat'em con personajes y entornos 3D más adictivo y redondo que recuerde en muchos años.
Dreamcast destacaba especialmente por tener un catálogo de juegos repleto de grandes títulos y bombazos mediáticos, pero luego tenía montones de juegos "Triple B" como este Dynamite Cop que a lo tonto y sin pretenderlo también se acababan convirtiendo en pura dinamita, nunca mejor dicho.
No faltarán los que piensen que el beat'em up conoció sus mejores tiempos con entornos 2D, y muy posiblemente tengan razón, es más, hasta es posible que este género no tenga salida fuera de ese contexto, pero hay notables excepciones en las que las 3D le sentaron de fábula al "yo contra el barrio", y este Dynamite Cop es prueba de ello. Debes probarlo en caso de no haberlo jugado nunca, aunque sea por recordar lo divertidos que eran antes los juegos sin complicaciones de ningún tipo. Aquí el único límite es tu capacidad para repartir leña. ¡Dales duro, que son muchos pero cobardes!

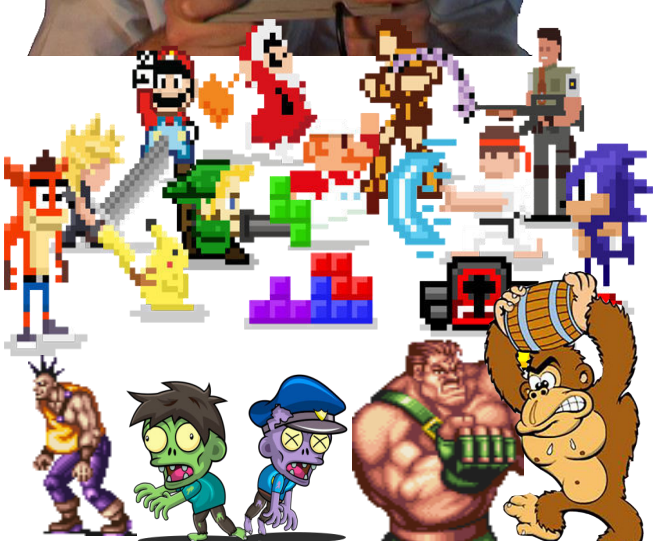
Desde su aparición en los años 70, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. La mayoría de los argumentos en uno u otro sentido se han basado más en opiniones personales y prejuicios que en los datos de investigación. En este artículo revisamos el estado de la cuestión en relación con estos argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico). La polémica está servida: ¿Los videojuegos son buenos o malos?...Aquí en Play Again lo tenemos muy claro, pero hay gente que todavía no se entera...Leed con atención este reportaje, amigos lectores. Lo desmontamos todo, ladrillo a ladrillo...

Cuando pensamos en los videojuegos que existían a principios de la década de los 80 (***Space Invaders, Atari Football, Monaco GP***) y en las plataformas de videojuegos en que se sustentaban (las consolas de 8 bits de Atari, Colecovision, Intellivision de Mattel, etc.) las a menudo frecuentes acusaciones por parte de la "crítica experta" (sociólogos, psicólogos y demás) de que la culpa de todos los males de la sociedad recae en los videojuegos (un argumento que vende muchos periódicos, no olvidemos) solo se pueden interpretar como una muestra de hasta qué punto los prejuicios morales y el desconocimiento han estado implicados en las apreciaciones sobre los videojuegos desde que éstos aparecieron hace pocas décadas. Afirmaciones de este tipo no pueden ser tomadas a la ligera, puesto que la autoridad académica de quienes las realizan les confiere credibilidad, facilita su difusión y crea estados de opinión que se consolidan con una gran fuerza. En este tiempo, y con frecuencia a partir de simples impresiones anecdóticas o de razonamientos más o menos discutibles, se los ha llegado a acusar prácticamente de todo, desde promover la delincuencia a inducir a la agresión, ser causa de absentismo escolar y de alienación, o simplemente, ser malignos por naturaleza. Los primeros estudios científicos sobre las implicaciones psicosociales de los videojuegos comenzaron a publicarse a principios de la década de los 80, y además de aspectos presumiblemente psicopatológicos, abarcaban áreas como la personalidad, la salud o la coordinación óculo-manual. Se trataba por lo general de estudios a pequeña escala, de carácter parcial y sujetos a interpretaciones, pero en 1983 un estudio muy serio de la Universidad de Harvard lo cambió todo.

A medida que estudios mejor planteados han ido acumulando evidencias sólidas, y sobre todo a medida que la sociedad no sólo se ha ido habituando a los videojuegos, sino que éstos han dejado de ser vistos como algo propio de niños y adolescentes ("problemáticos" por definición), y también a medida que ha ido creciendo la complejidad técnica de los juegos y de sus soportes, el interés de los académicos y profesionales se ha centrado más en aspectos motivacionales y, sobre todo, en el potencial de los videojuegos para el desarrollo o la recuperación de habilidades físicas y cognitivas. A continuación, intentaremos desmontar una a una todas las leyendas urbanas atribuidas con frecuencia al uso de los videojuegos y sus "supuestos" efectos negativos:

La adicción

Una de las críticas más habituales a los videojuegos es la que hace referencia a su supuesto potencial adictivo, entendido como algo totalmente negativo. Pero, ¿qué hay de cierto en ello?...Sería fácil desarrollar cuestionarios para diagnosticar adicciones a casi cualquier actividad absorbente, incluyendo la lectura o la afición al fútbol, por citar algunas. Por otra parte, se ha demostrado –y es una experiencia común– que cuando los usuarios reciben un nuevo videojuego, pasan mucho tiempo al principio jugando con él, y poco a poco ese tiempo va disminuyendo, lo que ha sido considerado como una prueba de la ausencia de la tolerancia característica de muchas dependencias. En todos los casos "reales" de adicción en jugadores, el uso excesivo de los videojuegos era meramente sintomático, como "defensa" ante las otras graves deficiencias en la vida familiar, educativa y social de los jugadores. En definitiva, el problema está ahí fuera, no en los videojuegos.



La agresividad

Otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios. Con frecuencia, tales críticas no tienen en cuenta que los argumentos y los personajes de la mayoría de los juegos son ajenos a acciones o mensajes manifiestamente agresivos. En otros casos, el contenido agresivo es moderado, no superior al nivel de agresividad implícito en la mayoría de los juegos infantiles y, con mucho, inferior al nivel de violencia que ofrecen otros medios como la televisión o el cine. A pesar de la conducta antisocial que suele ser necesaria para ganar en los videojuegos no suele generar consecuencias realistas, y el impacto verdadero de las acciones violentas es ocultado.

Aislamiento social

Hay quien ha criticado el supuesto potencial de los videojuegos para convertir al jugador en un ser aislado. Se argumenta que la actividad de juego es eminentemente solitaria, que el individuo se aleja de sus amistades y reduce las interacciones, haciéndose menos sociable y poniendo en riesgo sus habilidades sociales. A pesar de tratarse de una crítica habitual en la prensa no especializada, los resultados en este ámbito se pueden resumir de la siguiente manera: los usuarios de videojuegos los utilizan, en su mayoría, acompañados por sus amistades y/o familiares (tendencia mayor entre las niñas que entre los niños); los jugadores expresan de manera muy mayoritaria su preferencia por el juego acompañado. Por otra parte, todo lo relacionado con los videojuegos constituye un mundo de intereses compartidos, que proporciona una base excelente para la interacción social de los jóvenes.

Rendimiento escolar

Otra de las principales críticas que se han realizado a los videojuegos consiste en sus efectos negativos sobre el rendimiento escolar del jugador, debidos al absentismo y al desplazamiento del tiempo de estudio y de la realización de tareas escolares en el propio domicilio. Sin embargo, y a pesar de que se trata de un temor ampliamente difundido, los estudios que han abordado el tema demuestran que esta relación no se encuentra en todos los jugadores ni en todas las muestras, y parece estar mediada por variables como el sexo o el tipo de sistema de juego (doméstico o en salas recreativas). Por lo tanto el rumor es falso, cada persona es un mundo y es imposible identificar una relación directa de causa/ efecto.

Actividades delictivas

La práctica de videojuegos es una actividad relativamente costosa, y el hecho de que los jugadores sean con frecuencia niños y adolescentes que no disponen de suficientes recursos económicos propios supone una circunstancia que puede resultar propiciatoria para la aparición de conductas delictivas o antisociales con el objetivo de financiar las partidas o la adquisición de juegos. Pues bien: en este sentido, se han informado porcentajes de robos para usar los videojuegos de entre 1.6% y 1.9% para la población general y entre 4% y 19% para los jugadores habituales, con mayores porcentajes entre los varones. Estos bajísimos porcentajes tiran por tierra la leyenda urbana de “jugaba al GTA y acabó atracando a prostitutas para comprar videojuegos con el dinero”. Chorradas.

Juego patológico

A nivel popular parece darse por cierta la relación entre los videojuegos y los juegos de azar, confundiéndose las noticias respecto a ambos. Sin embargo, la diferencia importante consiste en que en los videojuegos el resultado es principalmente un producto de la habilidad del usuario, mientras en las máquinas tragaperras depende fundamentalmente del azar.

Consumo de sustancias

Algunos estudios que se basan en el paralelismo entre el uso de videojuegos y el juego patológico consideran que, si este último está estrechamente asociado a las dependencias tóxicas, cabe esperar que los videojuegos también lo estén. En este sentido, se ha informado de que algunos adolescentes se aprovechan de la falta de control adulto en los salones recreativos para fumar cigarrillos, beber alcohol y experimentar con otras drogas blandas. Sin embargo, se ha encontrado que los jugadores habituales de videojuegos no difieren de los jugadores ocasionales o no jugadores ni en consumo / no consumo de tabaco, ni en consumo e intoxicaciones por alcohol, ni en consumo de drogas ilegales. En otras palabras: da exactamente igual que te gusten los videojuegos, no hay ninguna relación real entre ser un gamer y ser un yonki. Otra estupidez...

Trastornos médicos

Numerosos estudios han abordado diversos trastornos médicos relacionados con los videojuegos. Entre los trastornos informados se encuentran las alucinaciones auditivas provocadas por el uso de videojuegos en el contexto de la enfermedad psicótica y efectos adversos como dolores de cabeza, fatiga física y fatiga visual. Lo cierto es que se debería de aclarar que un número importante de los sujetos que experimentan ataques de epilepsia relacionados con los videojuegos o cualquier otro tipo de dolencia o enfermedad ya ha padecido ataques previos por otros motivos,. Para ser justos lo que debería decirse es que ya existe una predisposición en el individuo a padecer una enfermedad, pero en ningún caso la causan los videojuegos.

...PERO ESTAS 3 RAZONES SÍ QUE ESTÁN DEMOSTRADAS...

Los Efectos POSITIVOS de los videojuegos

Mejora de habilidades

En los últimos años, numerosas investigaciones han planteado la relación entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en diversas tareas cognitivas. Para ello se han seguido dos líneas de trabajo diferentes. Por un lado, mediante procedimientos correlacionales se ha comparado la ejecución de jugadores habituales o frecuentes, y de no jugadores. Con este procedimiento, se ha informado de que el uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otras.

Utilidades terapéuticas

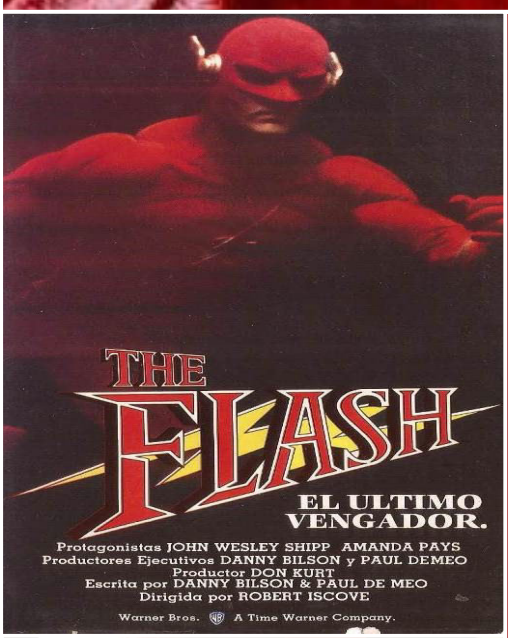
Una línea de creciente importancia es la que plantea la utilidad de los videojuegos como tratamiento o como apoyo al tratamiento de diversos problemas médicos y/o psicológicos. En este sentido, se ha demostrado la utilidad terapéutica de los videojuegos en numerosos campos, incluyendo la fisioterapia con lesiones en los brazos; incremento de las interacciones sociales entre niños autistas y no autistas; incremento del auto-concepto, el auto-control y la auto-estima; enseñanza de habilidades de ocio a sujetos con discapacidades físicas o psíquicas; distracción cognitivo-atencional en el control del dolor o de la náusea condicionada; rehabilitación cognitiva de pacientes con dificultades en la atención y otros muchos.
Además, diversos estudios han abordado la mejora de habilidades en ancianos a través del uso de videojuegos, además de utilizarse esta forma de entretenimiento en varios trabajos de evaluación de las habilidades espaciales en un contexto práctico, y de extenderse su uso en diferentes programas de promoción de la salud.

Uso didáctico

Los videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el hardware informático fomentan y mantienen el interés y la motivación del niño, lo que a su vez puede facilitar la puesta en práctica de estrategias de aprendizaje más activas dirigidas a la consecución de la meta. Esto puede ser especialmente importante en jóvenes en riesgo, con dificultades especiales, y en aquellos niños que sólo se abren al aprendizaje mediante la diversión. Cualquier materia académica puede aprenderse mejor mediante técnicas de gamificación.

Conclusión...

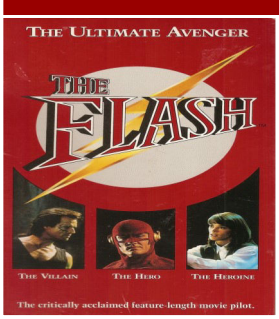
Olvida los prejuicios y aprende a pasar del "qué dirán". Si te gustan los videojuegos, enhorabuena. Si no te gustan, pues también. Hay miles de formas de divertirse y aprender en esta vida, y los videojuegos no son ni mejores ni peores que otras. Deja de sentirte culpable por disfrutar haciendo lo que te gusta. Al final, todo se resume en esta máxima: vive y deja vivir...



¡Hola amigos! Bienvenidos una vez más a las sucias y polvorientas estanterías de nuestro videoclub retro por excelencia, Play Again abre sus puertas una vez más a las maravillas descatalogadas y rescatadas del olvido. Hoy hablaremos de una curiosa película que hizo su Agosto al rebufo del arrollador éxito de la película de Batman de Tim Burton (1989): la gente demandaba más películas de súper héroes y por aquella época no había mucho que llevarse a la boca. **Flash, el relámpago humano**, uno de nuestros personajes favoritos de los cómics de toda la vida y que actualmente triunfa con su nueva serie de TV ya protagonizó allá por 1990 una serie de televisión que gozó de cierta fama y que está hoy en día considerada como serie de culto. Evidentemente aquí en España, el país de los pícaros y las trampas, los astutos distribuidores del por aquél entonces aún próspero mercado del video VHS no tardaron en ver la posibilidad del negocio y nos trajeron en forma de película el episodio piloto de la serie de TV. En dicho episodio, aquí falsamente maquillado como largometraje, se nos contaba el origen del personaje y cómo el policía forense Barry Allen adquiere sus poderes sobrehumanos para moverse a la velocidad del rayo, convirtiéndose en el vengador callejero Flash para combatir el crimen y vengar el asesinato de su hermano a manos de unos delincuentes que asolan la ciudad. Los efectos especiales, aún muy lejos de lo que ofrece la técnica actual, eran con todo bastante buenos y muy bien traídos, el argumento era más o menos fiel a los cómics de DC y la caracterización de los personajes lucía bastante bien, destacando por encima de todo ese majestuoso traje de Flash que resaltaba la impresionante musculatura del protagonista, John Wesley Shipp, quien confieso que siempre me pareció mucho más idóneo para el papel de Flash que el actual intérprete del personaje en la nueva serie de TV, Grant Gustin, quizá demasiado joven para mi gusto.

Es cierto que los argumentos de los episodios (quizá algo más elaborado en este primer episodio piloto, debido entre otras cosas a su mayor duración) pecan de cierta ingenuidad, como la serie en sí misma, pero también es cierto que conforme iba avanzando la serie el tono se volvía más adulto y ciertamente más oscuro. En España pudimos disfrutar de la serie al completo gracias a TVE, que la emitió casi al mismo tiempo que este episodio piloto pegaba fuerte en los videoclubes de la época. El invento funcionó bastante bien, y un año después pudimos alquilar otra "película" de Flash, esta vez compuesta por dos episodios de la serie en los que aparecía uno de los más característicos y recurrentes enemigos de Flash, el malvado Trickster, interpretado nada más y nada menos que por Mark Hamill, el legendario Luke Skywalker de Star Wars.

Lejos de debates sobre si esta serie era mejor o peor que su reciente reboot (a cada cual hay que reconocerle sus respectivos logros, méritos y deméritos), lo cierto es que aquellos que en 1990 tuvimos la suerte de alquilarla (varias veces además, doble delito) nos llevamos a casa una porción de ese delicioso pastel que hoy en día degustamos todos los buenos aficionados a los cómics: el poder comprobar cómo los súper héroes llevan ya varios años dándole de comer a la industria del cine y ver que la tendencia está lejos de acabarse.



NTSC U/C

RETRO Remake

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

Lo admito abiertamente y sin ningún tipo de disimulo: Capcom es mi compañía favorita de videojuegos, siempre lo ha sido y si nos fijamos en la cantidad y calidad de sus franquicias estrella comprenderemos porqué ha inscrito su nombre con letras de oro en la historia de los videojuegos. Una cosa no le podemos negar: ha sabido rentabilizar como nadie su legado a base de vendernos una y otra vez lo más selecto de su catálogo en las más diversas plataformas, en los más variados formatos y de las formas más ingeniosas que uno pueda pensar. Lo último es esa consola retro con forma de Pandora Box que tanto cacarean y que llevan ya bastante tiempo anunciando, pero no se equivoquen, amigos de Play Again: la idea de volver a vendernos lo mismo una y otra vez no es algo nuevo, en realidad llevan haciéndolo desde hace casi 20 años. Echemos la vista atrás para descubrir uno de los mejores retro remakes habidos y por haber: la recopilación de éxitos remasterizados (y con jugosos extras) de Capcom para la PlayStation portátil, nuestra adorada y añorada PSP. Allá por 2005 los poseedores tanto de una PS2 o una Xbox como de una PSP o una Game Boy Advance tuvieron la oportunidad de hacerse con sus respectivas versiones de la recopilación definitiva de los mejores juegos producidos por Capcom hasta esa fecha. Fuimos muchos los que nos apresuramos a hacernos con una copia de esta joya que recopila lo más selecto del extenso e impresionante catálogo de la compañía nipona y que hoy queremos rescatar del olvido.

Tienen tanto y tan bueno que poco después el invento dio para una segunda entrega, y desde entonces llevan repitiendo la jugada con más o menos variaciones hasta el presente. Y es que lo bueno es imperecedero, y no importa cuántas veces intenten vendernos lo mismo, volveremos a picar las veces que haga falta y otra vez pasaremos por caja. Centrándonos en el título que nos ocupa, estamos ante el UMD definitivo, si tuvieras que llevarte solo un juego de PSP a una isla desierta desearías que fuera este. Lo tiene absolutamente todo, desde el Street Fighter II en sus múltiples versiones hasta el Ghosts n' Goblins y sus secuelas, incluyendo el extraordinario y exclusivo Super Ghouls'n Ghosts para la mítica Super Nintendo. Está todo aquí, lo mejor de lo mejor.

Tampoco falta ese maravilloso Final Fight ni perlas como 1942 o Gun Smoke, aparte de otros incunables como Mercs, Forgotten Worlds o Commando.
Por cierto, solo un detalle antes de terminar: estos clásicos arcade le sientan especialmente bien a la vieja PSP. Jugarlos en formato portátil en la palma de tu mano y con esta calidad es algo que no tiene precio. Si tuviéramos que quedarnos con una sola versión de todas las disponibles apostaríamos por la de PSP sin pensarlo. Añádele al lote la generosa ración de interesantísimos extras que trae el disco y tendrás como resultado uno de los mejores retro remakes y recopilaciones que te puedas imaginar. Un importante trozo de la historia de los videojuegos retro en tu bolsillo. Casi nada.

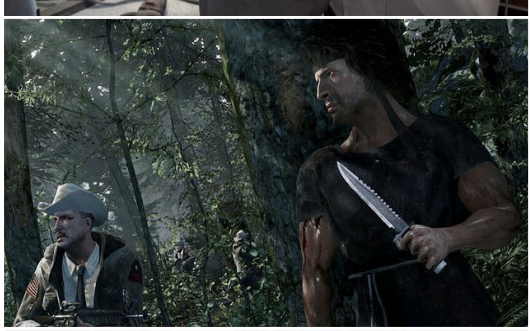
Capcom® Classics Collection

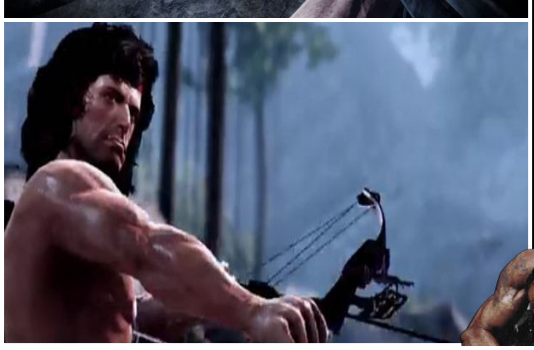
- 1942
- 1943
- 1943 Kai
- Bionic Commando
- Commando
- EXED Exes
- Final Fight
- Forgotten Worlds
- Ghosts'n Goblins
- Ghouls'n Ghosts
- Gun.Smoke
- Legendary Wings
- Mercs
- Pirate Ship Higemaru
- Section Z
- SonSon
- Street Fighter® II
- Street Fighter® II: Champion Edition
- Street Fighter® II: Hyper Fighting
- Super Ghouls'n Ghosts
- Trojan
- Vulgus

CASI RETRO

RAMBO

THE VIDEO GAME

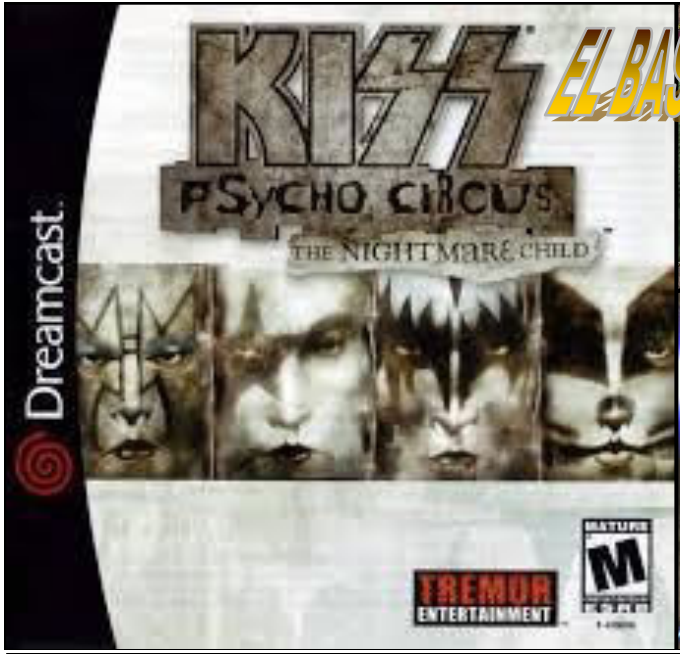




Esta sección, como ya sabréis los habituales a Play Again, está destinada a sacar del baúl de los recuerdos a todos aquellos juegos que en su día fueron infravalorados y tachados de mediocres. ¿La causa? A menudo porque sus mecánicas, su desarrollo o su pobre factura técnica no estaban a la altura de lo que se presuponía o se esperaba para consolas de generaciones más recientes. RAMBO The Videogame encaja perfectamente en este espacio, como ahora intentaremos demostrar.

Para ser un juego de 2013 la verdad es que su factura técnica es bastante pobre, pero no nos engañemos: es un juego de Rambo: ¿qué esperabas? Aquí de lo que se trata es de matar a todo bicho viviente que amenace el estilo de vida americano, por lo que tampoco podemos pedirle peras al olmo. Para plantear un shooter efectivo y divertido tampoco hacía falta una fanfarria de despliegues técnicos y alardes tecnológicos, con unos buenos gráficos, solventes y correctos y un sistema de juego más o menos divertido a veces es suficiente. Esta es la demostración de que lo que estoy afirmando es cierto. La cuestión es la siguiente: ¿cuánto estás dispuesto a pagar por RAMBO The Videogame?...Ahí te he pillado. Evidentemente puedo entender que algún consumidor pueda sentirse estafado por este juego después de haber pagado más de 30€ por él, igual en su día era así, la verdad es que no lo recuerdo. Pero si te dijera que actualmente lo puedes conseguir por menos de 5€ en el mercado de segunda mano, igual la cosa cambia. Veamos qué se puede encontrar en este juego una vez que le demos al botón de Start…

RAMBO es un shooter solvente, sencillo y que sabe atrapar al fan incondicional desde que pegas el primer tiro. Está lleno de guiños para el aficionado a las películas del inmortal personaje interpretado por Stallone. Es, a la vez, una precuela y una secuela de la trilogía clásica de las películas de Rambo (ni rastro de la cuarta entrega, John Rambo, imagino que debido a problemas de licencias cinematográficas) gracias a la inclusión de escenas de video movidas por el motor del juego en las que se nos cuentan detalles hasta ahora inéditos de la trama y la evolución del personaje, y cuenta con un sistema de mejoras en los atributos de Rambo que lo hacen muy rejugable. Tanto es así que de no repetir varias veces las primeras fases para subir ciertas habilidades de tu personaje te será completamente imposible acabar con éxito las últimas fases en Afganistan contra los (como siempre en los ochenta) malvados rusos. Un despliegue de violencia gratuita, imbecilidad encantadora y jugabilidad facilona que te proporcionarán unas cuantas buenas horas de diversión y evasión de la estúpida vida real. Sí, de acuerdo, los gráficos parecen a veces de una PlayStation 2, las escenas de video no son gran cosa y el control falla más que una escopeta de feria, pero repito la pregunta: ¿Hasta cuánto estás dispuesto a pagar?...Estamos negociando el precio. El resto es simplemente placer culpable. Dale una oportunidad. Venga, si en el fondo lo estabas deseando…



EL BASURERO RETRO

KISS PSYCHO CIRCUS para Dreamcast debe ser una broma. Quiero pensar que se trataba de una broma, o de una beta inacabada, o del resultado de una intoxicación por ingesta severa de estupefacientes y otras drogas alucinógenas por parte del equipo de programadores que parieron esta absoluta aberración, porque de lo contrario no me explico cómo algo tan malo pudo salir al mercado y, lo que es peor, cómo pudo un grupo musical con cierta reputación y trayectoria profesional como los Kiss ceder su nombre y su imagen para un juego así de vomitivo.

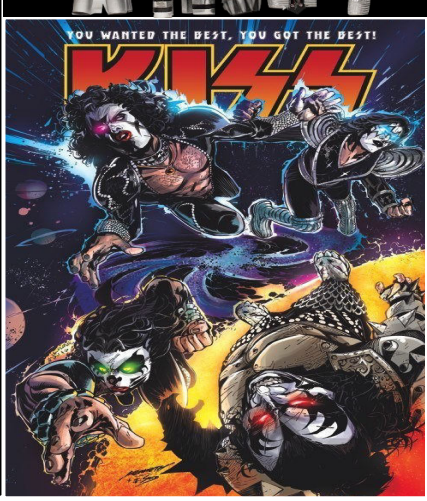
Desde el diseño de los enemigos, pasando por la desastrosa (falta de) inteligencia artificial de los mismos, los escenarios absolutamente vacíos y planos, el nulo argumento (todo se reduce a matar, matar y matar sin ton ni son ni video explicativo ni guión alguno), la caótica jugabilidad, o la desacertada e imposible dificultad del juego, todo conduce a hundir un producto que se llevó palos de todo tipo en su día y que con el paso de los años no ha hecho más que empeorar. No es nada raro, es complicado encontrar un juego peor para Dreamcast. Incluso otras basuras infumables que también serían dignas de figurar en el museo de los horrores de Dreamcast o de cualquier otra consola podrían salvarse del hundimiento si estuvieras en una isla desierta y lo único que tuvieras para entretenerte fueran esos juegos. Con Kiss Psycho Circus no ocurre esto. Aguantarás un par de horas como mucho antes de abrir la tapa de tu Dreamcast, sacar el disco y depositarlo en una papelera lleno de rabia, frustración y aburrimiento.

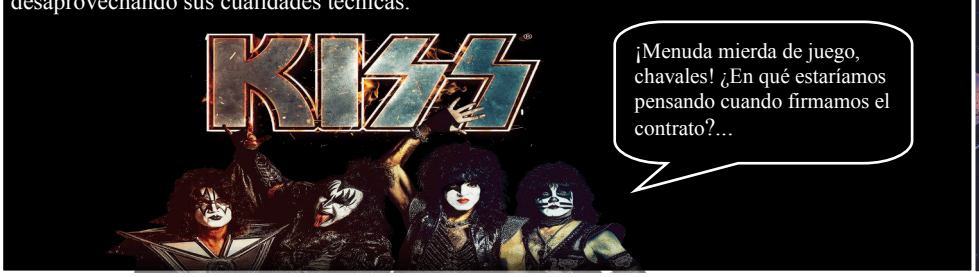
Como anécdota curiosa sobre esta basura inmunda os contaré que si metíais el GD-Rom original de Dreamcast en un equipo de música o un reproductor de CDs de audio, podíais escuchar varios temas de Kiss que pueden oírse de fondo durante el juego. Esto ya te da a entender que los responsables de semejante tortura de juego nos estaban pidiendo perdón de manera indirecta, ya que en el fondo reconocían de esta forma que el juego era tan penoso que por lo menos, ya que habíamos pagado por semejante estafa, nos ofrecían una pequeña selección de "greatest hits" del grupo para escucharlo en la radio del coche, por poner algo. Por cierto, desconozco si este "truco" también funciona con la versión pirata del juego, seamos sinceros, Dreamcast tenía cientos de juegos mejores y más interesantes para piratear.

El comic en el que está basado este juego demente y totalmente olvidable era más o menos entretenido, tampoco es que tuviera mucho sentido, pero por lo menos se dejaba leer. En el caso del juego no le puedes perdonar absolutamente nada, y menos aún que desaproveche las capacidades de una grandísima consola de 128 bits como lo es Dreamcast.

Siendo muy generoso y permisivo, e intentando perdonar lo imperdonable, quizá se podría salvar el diseño de un par de niveles, pero es que ahora viene lo peor de todo: en un alarde de imbecilidad, incoherencia y fallos garrafales de planificación, el juego tiene un mapeado demencial en el que es facilísimo perderse, por lo que muy a menudo acabarás por ahí pegando tiros como un loco sin norte alguno y sin saber qué hacer o a dónde ir. Lamentable.

Los fans de Kiss, los aficionados a los shooters de vista subjetiva (tan maltratados en Dreamcast) y los jugadores en general se merecían algo infinitamente mejor. Una demostración del ridículo que hasta una gran consola puede hacer cuando no se sabe sacarle provecho y se programa mal desaprovechando sus cualidades técnicas.





¿Por qué no lo hablamos?...

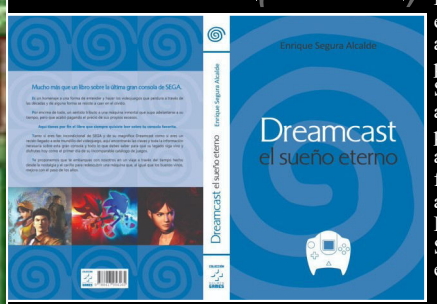
Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.

¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!

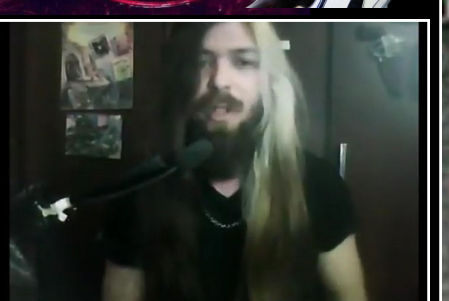
Dani Van Dam (Facebook)



Dani es uno de los muchos amigos que han escrito a través de diversos medios para darme amablemente la enhorabuena por la reciente publicación del libro DREAMCAST, EL SUEÑO ETERNO de Editorial Dolmen. Desde aquí quiero darte las gracias por tu amistad y tus palabras, Dani. Por cierto, he de decir con gran alegría y satisfacción que el libro está funcionando muy bien y que erais muchos los amigos que preguntabais cuándo vería la luz. Definitivamente. Pues bien, desde el 5 de Septiembre está disponible en cualquier librería y en Amazon. ¡A por él!...

Sergio "El Tigre" Maidana (Uruguay)

Sergio Maidana, webmaster y Youtuber de Uruguay, contactó conmigo este verano para hacerme una entrevista para su canal **Metal Gamer** a raíz de la publicación de mi libro de Dreamcast, y desde entonces nos hemos hecho muy amigos, ofreciéndome además la posibilidad de colaborar con una sección fija en su programa semanal sobre videojuegos. No dudé un segundo en aceptar su propuesta, por supuesto. No os perdáis sus emisiones en directo y sus videos en Youtube...Si os gustan los videojuegos y el metal, este es vuestro canal.



Jesús Peña (Whatsapp)

El amiguete Jesús Peña me manda un whatsapp animándome a seguir con la revista (¡Gracias! Aquí seguiremos durante mucho tiempo si todo va bien) y me pregunta por juegos de Masters del Universo para consolas y ordenadores. A ver, así a bote pronto no me salen demasiados: uno para Atari 2600, dos para ordenadores de 8 bits (uno de ellos basado en la película de imagen real, nefasto) y ya en tiempos recientes uno para PS2. Poca cosa y no muy buena, para qué engañarnos.

Paco Martín (Alicante)

Paco es un amigo de Alicante que colecciona Play Again y hasta se la imprime en papel (gracias, pero te aseguro que no eres el único que lo hace ;-) y me pide que haga un reportaje con juegos de PlayStation 2 que pasaron inadvertidos, ya que según él (y estoy de acuerdo) hubo muchos. Como suelo decir, amigo Paco, vuestros deseos son órdenes, así que en el próximo número Especial de Navidad de 52 páginas haré un reportaje con 20 grandes juegos de PS2 que se merecen un Play Again. De nada, es un placer. ¡Abrazo!

En el próximo número...

Especial de NAVIDAD

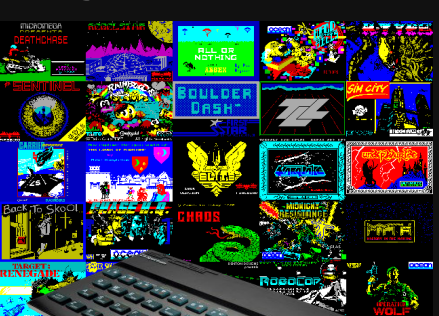
52 páginas

20 juegazos de SEGA Master System™

Videojuegos MALDITOS para jugar a dobles ...y perder las amistades

20 juegos de PlayStation 2

que se merecen un PLAY AGAIN

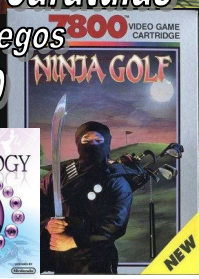


Otros 20 juegos imprescindibles de sinclair ZX Spectrum

Las PEORES carátulas de videojuegos RETRO

MERRY CHRISTMAS

...¡Y mucho más!



Disponible a partir de DICIEMBRE

ARCADES RETROAL

fabricación y venta de máquinas arcades

7%

Descuento en tu nueva arcade exclusivo para lectores de PLAY AGAIN usando el cupón **PA2019**

Disponemos de todo lo que necesitas para tu arcade

visitanos en www.arcades-retroal.com